ANO I - Nº 3 - R$ 5,90

GAMERS BOOK

PROGAMES

DESVENDE PASSO A PASSO ESTA TRAMA ENVOLVENTE

BREATH OF FIRE III

ESTRATÉGIA DETALHADA COM TODOS OS SEGREDOS DESTE SUCESSO DA CAPCOM

Comunidade de Breath of Fire no orkut:

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=123934

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPEIA - R. Desembargador d'Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 655 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S.J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

Um imenso poder
Um clã vingativo
O mal adormecido
Um enigma escolhido

Seções

RPG.....70
- Guips Illuminati.....70
Game Shark.....76
Mancada Nossa.....80
Cartas.....81

Estratégias

Breath of Fire III.....05
- Capítulo 1:
Os Conceitos Básicos.....06
- Capítulo 2:
Passo a Passo.....09
- Capítulo 3:
Tuerie Village.....55
- Capítulo 4:
Dragon Genes.....56
- Capítulo 5:
Mágicas e Skill.....58
Deep Fear.....62
- A Estratégia.....62

BREATH OF FIRE III

A GAMERS BOOK
É uma publicação da
escala
EDITORA ESCALA LTDA
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Francisco Motta
Ivan Battesini
Tarcísio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Eric Araki
Jogos, Redação e Diagramação: Eric Araki, Renato da Silva Siqueira, Érica Briones Graciano, Fabio Santana de Souza, Gilsomar P. do Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎(011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Leandro Gusmão Siman, Homero Letonai, Tarcísio Motta, Walquiria Panicacci
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP

GamersBook
Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo - SP

CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

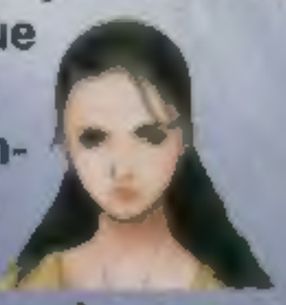
A saga renasce...

Com a chegada do novo ano, Gamers Book vem trazendo várias novidades. A primeira delas refere-se à própria cara da revista, agora com oitenta e quatro páginas. Ok, a redução com certeza causará diversas reclamações e protestos vindos de todos os lados. Mas, manifestações à parte, a perda de páginas possui um motivo fundamental. Após muitos estudos dos pedidos dos leitores, famintos por mais e mais números da Book, foi determinado que a revista de estratégias mais completa e detalhada do país tornasse definitivamente uma revista bimestral! Ou seja, a cada dois meses você terá toda a informação que precisa para literalmente dissecar os games campeões de dúvidas. Sem mencionar a possibilidade de uma maior interatividade com o leitor, que escolhe o game da próxima edição.

Aliás, nesta edição você já confere a primeira estratégia escolhida inteiramente por nossos leitores. Breath of Fire III, saga de RPG única da Capcom, conquistadora de milhares de adeptos por todo o mundo, por seu enredo envolvente e personagens carismáticos, que atravessam gerações e gerações em suas lutas intermináveis contra o mal, foi o mais pedido na edição passada e ainda hoje é considerado um dos melhores games do gênero. Assim sendo, preparamos uma matéria (Support? Summom?) completíssima, com a localização de cada um dos dezesseis Masters, todas as Skills possíveis de se aprender, combinações de Dragon Genes, magias para todos os gostos, explicações detalhadas de cada chefe e oponente poderoso (como Arch Mage e Berserker), soluções para os puzzles e, claro, toques sobre o enredo, diálogos mais importantes e tudo mais para você não perder nenhum detalhe deste magnífico título da Capcom, para ajudar aqueles que apreciam um bom enredo mas ainda tropeçam um pouco nas línguas estrangeiras.

Além da saga da Brood / Dragon Clan, em nossas páginas você encontrará horror de primeira grandeza, marcando a presença do "Survival Horror" da Sega para seu 32-bit. Deep Fear é o melhor clone de Resident Evil já criado, com uma história intrigante, que consegue manter o suspense até o último segundo de jogo. Localização de todas as armas, chefes, itens importantes e muito mais para você desvendar todos os mistérios deste sucesso de Saturn.

Na seção RPG desta terceira edição você confere também um dos suplementos mais interessantes de GURPS, no clima conspirações mundiais e pessoas comuns tentando encontrar a "verdade que está lá fora". GURPS Illuminati apresenta um mundo de mega-corporações e poderosos que manipulam o mundo como se este e todos que nele habitam fossem peças de um imenso jogo de xadrêz. Intriga, mistério e até muitos risos é o que você encontrará neste suplemento.



Por fim, cartas, Tops mundiais e as correções de nossas mancadas (afinal de contas, por mais cuidado que tenhamos, sempre algo foge um pouco de nossas expectativas...). Tudo regado à qualidade de informação, detalhamento e humor já característicos do nosso Guide Book nacional.

Sem mais demora, vamos à luta!

Os Redatores

BREATH OF FIRE III

"E, no final dos tempos, somente aquelas que possuírem o poder dentro de si renascerão."

Há milhares de anos, a Brood (Ninhada, que mais parece coisa dos X-Men e, por isso, resolvemos manter como está...), também conhecida por Dragon Clan, os humanos e meio-humanos viviam pacificamente, sob as asas da mesma deusa, Myria. Mas havia um grande diferencial entre todos estes povos e a Brood: estes últimos possuíam poder suficiente para remodelar o mundo a seu bel prazer, como deuses da renovação, que teriam nas mãos a capacidade de destruir o velho para que o novo nasça. Dessa forma, coube à grande sabedoria da tribo a decisão de que, "com o grande poder vem a grande responsabilidade" (ok, isso não foi um Tio Ben membro do Dragon Clan que disse!). Assim, com seu imensurável poder, mantinham-se reclusos em suas tribos, levando suas vidas, culturas e sociedades sem intervir nos cursos do planeta ou de seus habitantes.

A própria sociedade da Brood possuía sua intrincada hierarquia. Mas dois clãs ocupavam local de destaque. O Light Dragon Clan, defensor da paz e da vida, seguindo os ensinamentos de Myria, era um deles. E, competindo ferrenhamente pelo posto de líder das demais tribos, o Dark Dragon Clan, que há muito já havia perdido suas virtudes, engolidos pela ambição e pelo poder. E, no desfecho de num desses complicados jogos de intriga, o Dark Dragon Clan quebrou o limiar existente entre a sabedoria e o caos, almejando conquistar não somente a Brood, mas também o mundo.

Dragonier, cidade sede da sociedade dracônica e lar dos Light Dragons, fora invadida e destruída pelos Dark Dragons. Este foi o gatilho para fazerem com que a profecia se cumprisse. O Escolhido se ergueria diante da catástrofe, trazendo novamente a luz ao mundo. Ryu, dos Light Dragons, partiu de Dragonier e, com a ajuda de seus grandes aliados, como *Nina*, a princesa de Wyndia; *Bo / Gillian*, o ranger meio-raposa; *Mog*, o campeão entre os homem-toupeira; *Ox / Builder*, com toda a sua força física e emocional; *Manillo*, o mercador-peixe; *Karn*, ladrão por profissão; *Bleu / Deis*, a maravilhosa maga-serpente; conseguiu trilhar seus caminhos até o lar da deusa, o qual o Dark Dragon Clan se apoderara. Após uma batalha desesperada contra o líder dos dragões tiranos, os heróis se viram no dilema de enfrentar a própria Myria, por serem acusados de exterminar vidas. Apesar das baixas, Ryu consegue liberar o poder Infinity (Anfini, no original), derrotando a divindade e conquistando o direito de viver em paz.

Todavia, mesmo tendo carta branca da própria criadora, a Brood prefere se recluir mais ainda, habitando uma torre subterrânea, que servia de templo para manter o lado negro das divindades seladas. Com isso, também estariam encarregados de manter os demônios aprisionados.

Mas os demônios sempre encontram alguma forma de extender seus tentáculos além de seus domínios. Assim, uma nova ordem religiosa surge, atraindo mais e mais adeptos, sob as asas do Santo Evans e seus discípulos, como o brilhante Ray. Ladon, o rei dos Dragões, e Myria começam a perder mais e mais força, e o planeta começa a sofrer as conseqüências disso. Árvores começam a morrer, monstros a surgir, e o selo do demônio a perder sua eficácia. E, mais uma vez, o escolhido se ergue diante do caos iminente. Ryu. Mas desta vez o herói é outro. Fruto do amor entre um humano e uma representante do Light Dragon Clan, Ryu tivera de aprender a encarar a vida só desde muito pequeno, com a misteriosa perda de seus pais e sua irmã, Yua. Até sua juventude, o meio-cachorro, meio-clérigo e meio-ladrão *Bow* foi sua única família. Até que, em sua jornada, passa a conhecer *Katt*, a meio-tigresa que sentia algo muito forte pelo rapaz; *Nina*, a princesa de Wyndia, rejeitada por suas belíssimas asas negras; *Rand*, o meio-cavalo, com sua força bruta e amizade; *Jean* (Eraku Du Pejean, para ser mais exato), o príncipe sapo; *Sten*, o meio-macaco ex-guarda pessoal da princesa de seu reino; e *Spar*, cria da grande Yggdrasil. E, no decorrer da jornada atrás da ladra Patty, que roubara da casa de Trout e colocara a culpa em seu amigo Bow, os heróis contactam a grande árvore do mundo, que os coloca a par de todos os acontecimentos, desde o final da Guerra dos Dragões até a ascenção de Santo Evans. Ryu, então entende seu destino e seu dever, como membro da Brood e o "Escolhido". A partir de então, o grupo torna-se uma arma dos deuses, na tentativa de parar os intúitos do demônio.

A vida de todos passa por várias e marcantes transformações. Rand perde sua mãe, que sempre o considerara um zero à esquerda mas, diante dos últimos momentos do filho, sacrificou-se para salvá-lo; Sten retorna a seu reino, acertando as contas com seu eterno rival, Torubo, e revelando seus sentimentos pela princesa; Nina descobre que seus pais nunca deixaram de amá-la, mesmo que as profecias digam que "aquela com as asas da escuridão trará a destruição ao reino"; Bow perde sua amada, Mina, irmã de Nina, quando esta decide fazer algo para ajudar na luta contra o demônio; Katt, que acreditava ser a última de sua espécie, encontra um macho de sua tribo, mas entende que seus verdadeiros sentimentos são por Ryu; e o próprio Ryu re-encontra seu pai (cegado pelos padres da igreja de Evans), sua irmã Yua (que se revelara a ladra Patty), um membro do Dark Dragon Clan (Ray, que o ensina a libertar a verdadeira força dentro de si) e sua mãe, que se morfara na Dragoa Matriarca, protegendo a entrada do templo do demônio.

Nos momentos finais, os heróis são obrigados a descer até o cárcere do demônio, em uma viagem que pode não ter volta. Lá, Santo Evans faz os últimos preparativos para a ressurreição de seu mestre. Tendo os poderes de um deus, Evans mata, um a um, os amigos de Ryu, bem diante de seus olhos. Dominado pela tristeza e pelo ódio, o Escolhido libera o poder Infinity (Agni, desta vez), matando em um único golpe o Santo e trazendo de volta à vida seus aliados. Mas a luta estava longe de sua conclusão. O demônio, absorvendo as últimas forças de Evans, consegue reconstruir seu corpo, renascendo. Bravamente, os guerreiros lutaram. Vários tombaram, mas a vitória, ao final, fora do Dragon Clan.

Anos depois, mais uma vez os remanescentes dos Dark Dragons se vêem decididos a voltar contra o Light Dragon Clan e tomar o planeta. Dessa vez, contudo, eles tinham consigo o apoio de vários outros clãs, o que culminou na derrota dos Light Dragons. E o planeta conheceu uma época de trevas, da qual o próprio Ladon era contra...

Até que Myria resolveu intervir, mandando sua guarda pessoal, os Guardiões. Após inúmeras lutas, a segunda Guerra dos Dragões chegou ao fim, com o total extermínio da raça ancestral conhecida por Brood.

Mas... Estariam realmente todos mortos? Os dragões não mais existiriam neste mundo? É o que dois mineiradores estão prestes a descobrir...

Em Bretah of Fire III, muitos elementos foram adicionados, enquanto outros somente adaptados ao universo 3D. Dessa forma, àqueles não familiarizados com a saga, apresentamos alguns toques básicos para sobreviver neste mundo de magia e criaturas fantásticas.

No Playstation...

Os controles de um game são a alma de um jogador, uma vez que são esles os responsáveis por por em prática o quer que você planeje. Portanto, vamos aos comandos de BoFIII.

Direcional.....Move seu personagem nas oito direções, o menu de batalhas e os cursores nos demais menus. No menu de batalha, pressione duas rapidamente vezes na mesma direção e você acionara a respectiva opção.

Start.....Pausa o game durante as batalhas e, diante das demais circusntâncias, cria um cursor que é seguido pelos personagens

□.....Em qualquer lugar, seja mapa ou dungeon, aciona o menu principal, onde estão localizados os Status, equipamentos e tudo o mais; no menu de Equip, remove um item do personagem

X.....Através deste botão você poderá verificar baús, pegar itens, conversar com pessoas, abrir portas, acionar interruptores, etc. Nos menus e nas batalhas, confirma as seleções. Mantenha-o pressionado durante as batalhas para autoataques.

△.....Executa uma ação especial, própria de cada personagem. Também é o botão que cancela as opções, sejam elas nos menus, sejam nas batalhas.

○.....Corre (ou, pelo menos, acelera o passo dos personagens...).

L1..... Muda o personagem que lidera o grupo ("o cara que está na frente dos outros", e não que seja o líder...). Se pressionado durante as batalhas, aciona a opção *Charge*.

R1.....Aciona a câmera manual, que permite a você ter uma visualização mais completa do cenário. Mantenha este botão apertado e mova a câmera com o direcional. Durante as batalhas, aciona a opção *Run Away*.

L2 & R1..... Basicamente as mesmas funções de X.

A divisão das magias

Nesta terceira versão de BoF, como em toda escala evolutiva de uma boa saga, algumas alterações foram realizadas. Uma destas enfoca especialmente um elemento essencial a todo e qualquer RPG abordando o tema fantasia medieval: as magias.

Anteriormente agrupadas em um único menu conhecido por Spell, as magias possuíam as naturezas mais adiversas, indo desde o básico ataque (como *S. Boom*, atual série Jolt; ou *8.0*, agora série Quake), passando por efeitos (*Def. Down* / Blunt), até chegar às mágicas de cura (*Heal* e compania).

Mas o grande número de magias e variedade de efeitos possuía seus problemas. O maior deles, a impossibilidade de se manter as de ataque em um único campo, as de cura em outro e as de efeito em um terceiro (como em Final Fantasy VI e outros). As magias permaneciam na ordem que eram ganhas. Assim, era muito fácil confundir um Drain com um Typhoon, dois encantamentos de conseqüências bastante distintas, mas próximas uma da outra.

"Ora, basta se guiar pelos custos das magias! Afinal de contas, elas devem estar em ordem de AP gasto, certo?" você diz. Errado. Uma mágica ganha após uma de alto custo não precisa necessariamente ter um gasto maior que a anterior. E aqui entra o segundo problema: os números não possuíam uma seqüência lógica, o que dava um toque de bagunça ao menu. Em bom e inteligível português, o menu de Spell, em especial nas batalhas, era uma zona.

Assim foram criadas duas medidas para sanar tais problemas. O primeiro, relacionado às naturezas dos encantamentos, divide as magias em quatro grupos, a saber: ***Heal***, onde se encontram as magias de cura, absorção e recuperação de Status negativos; ***Assist***, com encantamentos que alteram (para mais ou para menos) valores de *DEF / Defesa*, *PWR / Poder*, *AGL / Agilidade* ou mesmo *INT / Inteligência*, tando de seus personagens quanto de seus oponentes; ***Attack*** para mágicas que causam dano direto ou causam alguma espécie de alteração nos ataques do personagem (como Accession e Weretiger); e ***Skill***, as técnicas aprendidas de Masters ou diretamente de inimigos.

A segunda das medidas está no menu, relacionada à quantidade de AP gasto por cada magia. A opção ***Sort*** permite que se organize as magias de três formas distintas. A primeira delas, manualmente, onde fica a seu critério a posição de cada uma. A segunda, em ordem decrescente de AP, ou seja, da mágica com maior custo para a de menor. Por fim, em ordem crescente de AP. Bem, a escolha é sua!

Aprendendo com os inimigos...

Umas das novidades acrescidas a Breath of Fire III fora o sistema de aprendizado de Skills. Não que roubar técnicas de oponentes seja novidade para a série. Em Breath of Fire II, por exemplo, haviam técnicas que deviam ser aprendidas com alguns personagens-chave, não podendo ser conseguidas do modo convencional, ou seja, através da evolução do guerreiro, como era o caso de Chop-Chop (com os irmãos Hachio) e do Great Dragon, de Ray of St. Eva. Todavia, você agora pode copiar técnicas que você observa, como o comando Leap de Gau (de Final Fantasy VI; que funcionava de forma diferente do comando Lore de Strago, que funcionava mais como uma Command Materia Enemy Skill).

Caso um oponente realize uma técnica e você esteja observando, existe uma chance, que varia de personagem para personagem, de que o personagem observador aprenda a dita Skill. Simples? Nem tanto. Primeiramente, você precisa ter um certo conhecimento dos hábitos do oponente alvo para saber em que condições a técnica é usada (algumas delas só são executadas em condições especiais, como baixo HP e AP). Então, é necessário que se ative o comando Examine (asa esquerda do menu de batalha) antes da realização da Skill. Ou seja, como já dito, é necessário que se esteja observando o inimigo em ordem de se absorver o conhecimento. Assim sendo, você precisará de alguma sorte para acionar o Examine no turno em que o inimigo a use. Claro, você pode deixar a sorte de lado e apelar para a insistência, usando tal comando a cada turno até que o oponente use a técnica. Caso um grande ponto de interrogação (?) apareça sobre o personagem, isso indica que ele não aprendeu / não pode aprender a técnica. Do contrário, um ponto de exclamação (!) surgirá.

Entretanto, existem mais algumas barreiras para o aprendizado. Alguns personagens possuem diferentes chances de aprender certas técnicas. Personagens com altos valores em INT aprendem com maior facilidade técnicas que causem dano mágico ou aumentem este atributo, enquanto aqueles com alto PWR tem maiores chances de aprender perícias que causem dano direto, e assim por diante. Nina, por exemplo, tem pouquíssimas chances de aprender um *Disembowel*, enquanto Rei tem ótimas possibilidades de adiquirir um *Flying Kick*.

"Ótimo! Então usarei o comando Examine com todos os personagens, assim não corro o risco de usar o personagem errado para a técnica errada", você diz. Pouco recomendável. De duas, uma: somente o personagem mais próximo dos oponentes tentará aprender a Skill, ou nada, absolutamente nada, acontecerá, permanecendo estáticos até o próximo turno. Portanto, conheça bem seus personagens.

Mais um último toque: não é só porque um personagem tem *tendencência a não aprender uma Skill de ataque* que ele não pode aprendê-la. Com um pouco de paciência, qualquer um pode aprender algo. Até mesmo Peco pode vir a conseguir uma *Charge*! Portanto, não desista.

Os Mestres...

"E só assim posso encher minha lista de Skills?". Não, você não precisa necessariamente aprender Skills somente com inimigos. Existem várias técnicas poderosas, não utilizadas por oponente comuns, que podem ser apren-

didas exclusivamente com os chamados *Masters*. Os Masters são pessoas espalhadas pelo mundo, que dominam certas áreas de combate (desde magia até ataques diretos) e estão dispostos a passar seus ensinamentos adiante.

Alguns mestres passam seus ensinamentos de bom grado, gratuitamente. Outros (entenda-se: a maioria), contudo, precisa de um certo incentivo a isso. No bom e inteligível português, o Master faz uma exigência para, só então, transmitir seus ensinamentos. Alguns pedem dinheiro ou um certo número de armas, outros pedem ingredientes e mesmo o mesntrado em outros Masters. Depois de cumprida a exigência, você está livre para tornar qualquer personagem discípulo do mestre.

Com o ganhar dos níveis, você tem de retornar ao Master para ele julgar se seu personagem está ou não apto a receber uma técnica. Em caso positivo, uma Skill será recebida. Do contrário, mais alguns níveis e logo o guerreiro estará pronto para aprendê-la. Em outras palavras, se uma técnica necessita de cinco níveis de evolução, você deve se tornar aprendiz do mestre, ganhar cinco níveis ou mais e, só então, retornar para recebê-la.

Outros, contudo, não ensinam técnicas, mas sim formações de batalha ou itens valiosos, que o auxiliarão durante a jornada.

Além disso, os mestres não apenas contribuem com Skills, como Chakura (provável "Chakra", numa tradução errônea por parte da Capcom) ou Celerity, ou itens, mas também nos Status. Cada Master possui um conjunto de bonificações ou penalidades em certos atributos, que são aplicados às bonificações do Level Up. Ou seja, se você recebesse +15HP ao passar para o próximo nível, mas tem como Masters alguém que concede a penalidade -8HP (entre outras), então você só receberá +7HP pelo nível ganho. Complicado? Então exemplifiquemos.

Ryu receberia, por exemplo, +10HP, +4AP, +3 PWR, +2 DEF, +2 AGL e +1 INT em um Level Up normal, valores que serão somados diretamente aos atributos do herói. Todavia, ele tem como Master seu pai, Ladon, o Rei dos Dragões. Ladon concede os seguintes Status: -6HP, -6AP, +2 PWR, +2 DEF, +1 AGL e +1 INT. Somando-se estes valores aos bônus do Level Up, temos +4HP, -2AP, +5 PWR, +4 DEF, +3 AGL e +2 de INT. Como, apesar das penalizações, estes valores não deixaram de ser bônus de subida de nível, então cortam-se os valores negativos (você não vai subir de nível só para perder dois pontos de AP, vai?), ficando com +4HP, +0AP, +5 PWR, +4 DEF, +3 AGL e +2 de INT adicionados aos seus atributos.

Você pode desistir do "curso" a qualquer momento, bastanto responder *No* à primeira pergunta e, em seguida, *Yes*. Todavia, caso você não tenha recebido todas as Skills que ele possa lhe ensinar e deseje fazê-lo mais adiante, então você será obrigado a ganhar novamente o número de níveis necessários para o aprendizado. Caso você almeja aprender uma técnica que requeira oito níveis de evolução, mas desiste após ter ganho quatro, então você terá de ganhar mais oito níveis na próxima vez que tentar ganhá-lo, e não quatro.

Mas atenção: todas as limitações impostas para as Skills aprendidas com oponentes cabem a estas. Ou seja: limite de dez técnicas por personagem (se você já tiver dez no menu, então visite seu mestre mais tarde, quando tiver se livrado de algumas), necessidade de Skill Inks para se transferir os ensinamentos, etc...

Escolhendo as Skills...

Todos os personagens tem um limite de dez técnicas cada. Ou seja, chegará um momento em que você não mais poderá aprender nenhuma espécie de Skill devido ao excesso de técnicas. "Droga! Quer dizer que enchi meu Ryu de dez técnicas inúteis e agora não posso mais aprender nenhuma!?" você grita, exasperado. Bem, é quase isso. Desesperador? Nem um pouco.

Para resolver tal problema, é necessário o uso de um comando presente no menu, chamado Note. Com ele, você pode mandar quaisquer técnicas que você não deseje a um livro, liberando espaço em seu inventário e deixando-a à disposição de qualquer um do grupo. Você pode se livrar de um infinito número de Skills. Afinal de contas, "esquecer" uma lição não machuca ninguém.

"Então quer dizer que, se eu quiser aprender uma técnica que outro personagem tenha, eu não preciso ficar usando Examine?", você se pergunta. Médio. Contanto que você respeite duas condições. Primeira, você não pode ter dois personagens com a mesma técnica (um Rei e um Garr com *Super Combo*, por exemplo). Em outras palavras, uma vez aprendida uma técnica com um personagem, outro não poderá o fazê-lo. Segundo, você precisa de *Skill Ink*. Tal item pode ser encontrado nas lojas submarinas de Manilo, durante as pescarias, ou mesmo em baús e outros locais, espalhados pelo mundo, consistindo em uma espécie de tinta capaz de transmitir o conhecimento de uma técnica contida no livro para um personagem qualquer. Cada Skill Ink vale por uma Skill. Assim, é possível se ter uma Momo com *Mind's Eye* ou um Peco com *Timed Blow*.

Cumprida estas duas exigências, basta ir até o *Skill List* dentro de qualquer acampamento e escolher a técnica e o usuário!

Os EX Turns

Quando um personagem atinge um valor bastante alto no atributo AGL, seja através de evolução, seja através do uso de armas e armaduras leves (da equipamento possui um valor em Wt / Weight / Peso, que é subtraído da AGL total do usuário; em outras palavras, quanto menor o valor de Wt, mais leve ele é), é possível que se consiga o chamado EX Turn durante uma batalha. Um EX Turn não é nada mais que um turno extra, onde você tem liberdade para fazer o que quiser, com uma vantagem: para técnicas ou armas que absorvem AP ou HP ao final de turnos normais, como *Accession* ou a *Beast Spear*, não o farão no final do turno normal, mas sim após o EX Turn. Infelizmente o mesmo vale para armaduras que recarreguem estes atributos. Exemplificando, você tem um turno a mais para gastar usar aquela *Aura* de AP 15 antes que o Accession o deixe com 7 AP.

Mas claro, os EX Turns dependem não só de um alto AGL, mas também dos oponentes que se enfrenta. Caso um personagem com 100 de agilidade, um valor rasoávelmente alto, enfrente alguém com as mesmas características, nenhum EX Turn acontecerá. Em outras palavras, é necessário que se tenha cerca de 10% de AGL a mais que seu oponente para que um turno extra aconteça. Uma vez cumprida esta exigência, após cada turno de batalha um EX Turn se iniciará.

Quando o HP se vai...

Aqui, como na maioria dos RPGs, quando os Hit Points (HP) de um personagem, correspondentes à sua energia, seu poder vital, sua capacidade de absorver dano antes de tombar, chegam a 0 (ou a menos que isso), ele cai inconsciente, não podendo mais realizar ação alguma até que a batalha termine ou que ele seja reanimado. Isso, claro, excetuando-se personagens com Soul Rings equipados ou com Guts muito alto.

Quando o primeiro recurso é utilizado (finalizar a batalha com um personagem desacordado), contudo, algo bastante peculiar acontece. Apesar de retornar com um ponto de vida, o valor máximo do atributo é reduzido, sendo mostrado em números amarelos. E, não importa o recurso utilizado (itens, magias, dormir em acampamentos, etc), seu HP não ultrapassa o valor em amarelo. Ou seja, sua energia máxima fora temporariamente reduzida. O mesmo acontece com o uso de técnicas que especificamente reduzem o HP MAX, como Disembowel, ou com caminhadas muito extensas e sem água no deserto, em partes mais avançadas do game. O limite para a queda do HP MAX é o valor correspondente aos pontos de vida do personagem em Level 1 (algo entre 10 e 18).

A única forma de se recuperar o valor máximo de Hit Points é dormindo. Mas não dormir em acampamentos, onde apenas se descansa por um tempo, mas sim em hotéis e pousadas, pagando-se a respectiva taxa. Somente ali pode-se anular os efeitos da redução de HP.

O poder da força de vontade...

Como citado anteriormente, um personagem com alto Guts pode não morrer quando seu HP chegar a zero. Pode ocorrer de, ao receber o dano letal, ele se reanime automaticamente e retorne com um ponto de vida, em uma freqüência que varia de personagem para personagem. Além disso, o Guts influencia no controle que personagens em Berserk (incluindo o Accession Kaiser Dragon de Ryu e Weretiger de Rei) tem sobre si mesmo. Em outras palavras, com um alto Guts, um personagem em Berserk resistirá aos instintos e atacará com maior freqüência os oponentes que os personagens.

"Ah, legal... Muito louco esse negocinho. Mas... O que diabos é Guts?", você pergunta. Bem, o Guts, ou Will Power / Força de Vontade, é o mais misterioso de todos os atributos dos personagens. Ele não é listado na tela de Status e nem em qualquer outro lugar, mas está presente e varia de instensidade de personagem para personagem. Em Breath of Fire e Breath of Fire II haviam, respectivamente, o Fate e o Guts, que faziam exatamente o mesmo papel que o Guts de BoFIII, com a diferença que eram mostrados na tela de Status.

Cada personagem possui sua própria Will power. Ryu e Nina tem um valor normal (algo como uma ressurreição a cada dez mortes), enquanto Momo e Peco possuem baixo Guts (uma a cada vinte). Sabe-se ainda que Rei e Garr possuem altos níveis de força de vontade (uma a cada cinco), podendo facilmente ignorar a dor e continuar lutando mesmo após o HP cair a menos de zero.

Tal atributo possui um valor fixo, sendo possível elevar-se este somente através do acessório *Lion's Belt* e dos itens chamados *Moxas*. Aliás, estes são especialmente mais efetivos se usados em conjunto com o Weretiger de Rei.

A experiência...

Deixando de lado todo o discurso sobre a importância da experiência em um RPG e de toda a engenhosidade que envolve este atributo, partamos diretamente a pontos que possam causar confusão aos jogadores.

Como você já deve saber, ao término de cada batalha, você recebe uma certa quantidade de EXP, que varia de oponente para oponente. E também já sabe que este valor é diretamente subtraído de seu atributo *To Next Level*, certo? Em termos. O valor mostrado durante o término de cada batalha não representa a experiência dada pelos oponentes, mas sim tal valor dividido pelo número de lutadores vivos em batalha. Ou seja, se você tem dois personagens vivos ao final de um combate, o valor mostrado pós-luta corresponde ao EXP do oponente dividido por dois.

A técnica *Monopolize*, que recanaliza toda a experiência ganha em batalha para um único personagem, prova isso. Em uma batalha com três combatentes vivos, você receberia 3000 EXP dependendo dos inimigos. Por outro lado, com o uso da dita técnica, seu usuário receberá 9000 EXP (em compensação, os demais receberão 0), o mesmo que receberia caso somente ele estivesse vivo.

Os Status...

Claro que em Breath of Fire III não poderiam faltar os Status negativos. Causados pelos meios mais diversos (equipamentos, magias, ataques...), as alterações de status podem tanto prejudicar (sim, somente prejudicar...) a seus personagens quanto a seus oponentes. Ou seja, eles também afetam seus inimigos. Por sorte, algumas destas são temporárias, indo somente até o término da batalha ou se arrastando por um pouco mais (como é o caso de *Confusion*). Outras, em contrapartida, permanecem até que se durma em algum lugar ou que um item ou magia de cura de Status seja usada. E não é impossível se encontrar algum personagem com vários Status ao mesmo tempo, contanto que se entenda o bom senso do game (um oponente com *Sleep* não pode ser afetado por *Blind*, por exemplo).

Abaixo se segue uma lista dos Status negativos existentes em Breath of Fire III, bem como a aparência, efeito, duração e cura para cada um.

POISON
Aparência.....O personagem fica azul e ajoelhado
Efeito.....O HP diminui a cada turno e o PWR cai drasticamente
Duração.....Até ser curado ou dormir
Cura.....Purify, Antidote, Panacea, Whale, Moon Tears, Croc Tears ou dormir em um Inn

SLEEP
Aparência.....ZZZs aparecem sobre sua cabeça
Efeito.....Sem movimento até o fim do efeito
Duração.....Alguns turnos ou até levar uma boa pancada
Cura.....Purify, Whale, Moon Tears, Croc Tears, Remedy ou algo que cause dano direto

CONFUSION
Aparência.....O personagem fica tonto
Efeito.....O personagem fica incontrolável, usando somente ataques normais. Os comandos ficam invertidos após o fim da batalha
Duração.....Até pouco depois da batalha
Cura.....Purify, Panacea, Whale, Moon Tears, Remedy, Croc Tears ou até ser atingido por um ataque direto

BLINDNESS
Aparência.....Um olho com um X aparece sobre o personagem
Efeito.....A porcentagem de acerto cai drasticamente
Duração.....Batalha
Cura.....Purify, Panacea, Eye Drop, Whale ou Moon Tears

PARALYSIS
Aparência.....O personagem fica parado...
Efeito.....O personagem fica parado...
Duração.....Batalha
Cura.....Remedy, Panacea, Croc Tears, Whale ou Moon Tears

EGG
Aparência.....O personagem vira um ovo
Efeito.....O personagem vira um ovo descontrolado e com baixa DEF
Duração.....Batalha
Cura.....Remedy, Panacea, Croc Tears, Whale ou Moon Tears

Trocando a liderança...

Com o botão L1 você tem a opção de mudar o personagem que segue na linha de frente, durante as explorações nas dungeons e demais locais. Mas não pense que a função desta opção é meramente estética (algo do gênero de "manter um personagem na frente por que eu gosto mais dele"). Aqueles que jogaram as versões anteriores de BoF sabem muito bem que cada personagem possui sua especialidade e suas técnicas e ações especiais características. Alguns cortam ou explodem coisas, outros batem em coisas para que outras coisas caiam, abrem coisas trancadas ou até mesmo conversam com coisas! Isso, claro, entre outras coisas...

Assim, haverão locais onde você precisará de um personagem específico para poder atravessar um obstáculo. Algumas vezes será necessário se retornar a locais posteriormente trazendo um certo componente do grupo para só então recolher algum item importante ou valioso. Fato bastante característico da série.

Portanto, sempre tenha em mente a especialidade de cada personagem. Ryu é o único que pode ter contato com elementos da Brood; Nina possui sua mágica; Rei abre fechaduras; Momo explode coisas e entende de máquinas; Garr é forte, capaz de mover ou destruir blocos e pedras imensas, além de ser um Guradião; Peco e Teepo chutam coisas, sendo o primeiro o único capaz de conversar com a Grande Árvore. Focalizando-se nisso, você não terá muitos problemas quanto à liderança.

Localidades...

O mapa de Breath of Fire III adota um sistema um tanto diferente para localidades. Ao se passar sobre um lugar que possa ser explorado, seja uma cidade, uma dungeon ou uma área misteriosa, a opção *Start - Camp* se tornará inacessível enquanto, no geral, uma ou duas das indicações *X - Enter* e ▲ *- Guide* se acenderão. Ao mesmo tempo, um diferente símbolo ou balão surgirá sobre a cabeça de Ryu. E, como cada um destes identifica uma espécie de área, confira abaixo todos os tipos de pontos que as caracterizam.

! - Batalhas Aleatórias: Diferentemente da maioria dos RPGs, em BoF você não encontra oponentes diretamente no mapa (como em Xenogears, por exemplo). Você precisa entrar em uma área indicada por ! e, lá, se deparar com encontros aleatórios comuns (como em dungeons). Geralmente existe um item dentro de um saco, mas sempre de valor ou importância bastante reduzido. Para sair destas, basta caminhar para qualquer uma de suas bordas. Os ! aparecem aleatóriamente pelo mapa.
? - Áreas Misteriosas: A maioria destas áreas não identificadas não faz parte importante do storyline, mas abrigam Masters, Genes ou outras do gênero.
? - Faerie Ring: Passagens para o reino das fadas. Você precisa do Faerie Tiara para atravessar o limiar entre os dois mundos. Do contrário, nada feito. Estes são até bastante abundantes, estando bem espalhados pelo mundo. Todavia, não pense que são alguma espécie de teletransportadores. Você sempre sairá pelo Faerie Ring que entrou.
- Pontos de Pesca: Os *Fishing Spots* são locais onde se pode pescar peixes com Ryu. Com ▲, você consegue informações sobre os peixes que vivem nesta região.
- Áreas Nomeadas: Cidades, cavernas, montanhas e outras tantas. Com ▲ tem-se uma descrição do local.
Demais Áreas: Você pode erguer acampamento, se quiser.

Acampando...

Diferindo-se dos demais BoFs, em Breath of Fire III você tem a opção de dormir em qualquer ponto do mapa, através de um acampamento. Para tanto, é necessário que a opção *Camp* esteja acessível.

Uma vez montado o acampamento, você pode conversar com os personagens de seu grupo, que estarão em diferentes locais dependendo da altura do enredo. Dentro da barraca está o diário, onde você pode realizar várias ações.
Rest: Como o próprio nome diz, permite que seus personagens descansem. Mesmo aqueles que não estejam em seu grupo terão suas energias recuperadas e os Status limpos. Após dormir, se você sair da tenda, chegará diretamente ao mapa, sem passar pela fogueira.
Save: Salva seu progresso.
Change Party Members: Permite trocar os membros de seu grupo. Você pode levar até três personagens de uma única vez. Caso esteja no mapa, você não precisa acampar para trocar seus personagens. Basta acessar *Formation* no menu principal e, em seguida, *Ally*.
Look at Skill Notes: Ver a lista de Skills aprendidas, mas que não estejam com nenhum personagem.
Look at Master List: Mostra todos os Masters que você já descobriu, bem como sua localização (na barra no topo da tela; tal informação vem precedida da função do mestre) e seus respectivos bônus (número em azul) / penalidades (em vermelho) no Level Up de seus discípulos. Na frente dos nomes podem existir dois símbolos. Uma ★ indica que você já conseguiu todas as técnicas possíveis de se aprender com este Master (ou seja, você se tornou um mestre também). Um ● representa que você ainda tem a aprender com ele.

BREATH OF FIRE III

O despertar...

Em uma mina descoberta a pouco tempo, dois mineiros encontram um grande pilar de Chrysm cristalizado. Dentro dele, algo que há muito permaneceu ali, adormecido. Sem saber do mal que o cristal sela, Gary e Mogu preparam-se para abrir a rocha translúcida...

— Ok, explosivos preparados — Mogu, para seu parceiro que contempla o interior do pilar.

— O que é isso? Um ovo ou alguma coisa?

— Você vê desses com bastante freqüência...

— Bem eu serei...

— Vamos lá, vamos direto ao trabalho.

Gary, então, aciona o detonador. Após um grande estrondo, seguido do som do estilhaçar do cristal, os mineiros se assustam com um estranho ruído, algo como um guincho. Ao se voltarem para o pilar de Chrism, deparam-se com uma pequena criatura verde, de olhos, garras e chifres purpúreos. Uma criatura viva.

— ... ... O que...?? I-Isso ainda está vivo!! — grita Gary.

Perdido em desespero, o homem-toupeira dispara um ataque que atinge em cheio o jovem réptil. Tentando lutar pela sobrevivência, o dragão prepara-se para enfrentar os trabalhadores da mina. Uma pequena batalha se iniciará entre o recém-desperto Whelp e Gary e Mogu. "Mas isso é uma luta injusta, uma vez que: 1- um ataque comum seu causará, a qualquer um dos dois, 1 ponto de dano; 2- são DOIS adultos desesperados contra um filhote de dragão, certo?" Errado. Você tem chances, inclusive, de sair ileso da batalha, usando o Whep Breath e transformando seus oponentes em torradas. Do contrário, assim que receber o primeiro ataque, seu Reprisal (os Counters Attacks de BoFIII, caso não tenha sido mencionado anteriormente) será exatamente um Whelp Breath. Ou seja, de uma forma ou de outra os inimigos sofrerão morte instantânea.

Terminado o embate, verifique os corpos, encontrando uma Melted Blade. Apesar de não poder equipá-la ainda, é uma ótima arma inicial. Continue à leste, onde você encontrará uma passagem para fora da ala da mina onde você estava. Lá, um trabalhador assustado perguntará se você é realmente um dragão. Independente da resposta (afinal de contas, você só pode guinchar!), o mineiro começará a correr assustado. Continue avançando, até ser barrado por dois homens, um Miner e um Engineer, que o atacarão. Depois de frita-los, você pode descer as escadas para enfrentar mais dois oponentes. De qualquer forma, você terá de continuar à leste (talvez dando uma descida para o piso inferior, usando o segundo lance de escadas ao sul, e vencendo dois mineiros), seguindo a passarela de madeira até que esta termine em uma passagem ao sul.

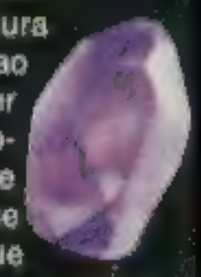
Na nova área, siga novamente à direita, tendo em vista que pela esquerda você apenas encontrará várias escadarias sem nenhuma importância. Agora você estará cercado por um Operator e um Miner. Todavia, este último não é nada pequeno. E menos ainda cara de muitos amigos... O combate prosseguirá normalmente, mas algo estranho acontecerá quando o Whelp Breath for preparado. Uma voz invade sua mente e grita para que não faça isso. O réptil se detém, voltando-se para o grande fóssil de dragão. Aproveitando a distração, o Operator ativa o guincho, que se choca contra a cabeça do pequeno filhote, derrubando-o ao chão. Caso sua energia esteja abaixo de 4HP, é bem provável que Ox o derrube antes que possa receber qualquer mensagem estranha, indo direto à prisão...

Enjaulado e levado de trem para um destino desconhecido, parece que suas desventuras nas minas de Dauna terminaram... Por enquanto.

Durante a viagem de trem, comece a mexer rapidamente o direcional, fazendo com que o Whelp comece balançar a gaiola. Quando o maquinista perceber sua tentativa de fuga, já será tarde demais. Se você deixar que a cena prossiga SEM mexer no direcional, a queda será automática (ou seja, se você estiver viajando um pouco, o computador se encarrega de fazer as coisas por você...). O garoto terá despencado encosta abaixo... Mas será que foi mesmo uma boa idéia sair de dentro da jaula?

Itens (Dauna Mines):
1 Melted Blade

O que diabos é Chrysm



Quando uma criatura morre, seus restos retornam ao solo, onde podem permanecer por eternidades. Quando submetidos a uma certa pressão e temperatura, estes restos se cristalizam, formando o que chamamos de Chrysm. Se comparado à vida real, o Chrysm é uma espécie de petróleo, com a diferença de que o primeiro não precisa estar em profundidades submarinas imensas para se formar.

O Chrysm é usado no funcionamento das máquinas encontradas nos vestígios de antigas civilizações que antes habitavam aquelas terras, o que incluem teleféricos, robôs e tantas outras maravilhas arqueológicas.

Claro, talvez esta seja uma informação completamente inútil, que não vai acrescentar nada à sua vida e sequer deixará você mais rico ou contente, mas ainda assim serve como curiosidade...

Acho que já vi estes caras em algum lugar...

Em várias partes do game, aqueles que jogaram as versões anteriores encontrarão elementos estranhamente familiares. Os dois primeiros mineiros, por exemplo, tem os mesmos nomes e raças dos personagens de BoFI, Mogu e Gary (ou Bo, na versão americana). O mineiro mais forte, ao final da mina, é da mesma raça que Ox, do mesmo game. Portanto, fique atento a estes pequenos detalhes (como quadros, dizeres ou nomes) e tente encontrar os épicos guerreiros que fizeram parte desta saga...

Itens (CedarWoods):
1 Vitamin
1 Worm
1 Healing Herb
1 Skill Ink
1 Green Apple
∞ CrocTears

Itens (McNeilVillage):
1 Healing Herb
1 Antidote
1 Vitamin

Bater Carteiras? Mais ou menos isso...

Tanto Ryu quanto Nina e Momo tem a opção de atingir pessoas. "Tá, e qual a vantagem disso?", você se pergunta, Simples: para conseguir grana! Se você atingir "alguém" (pode até ser um espantalho ou algum animal!), é possível que esse alguém deixe cair uma certa quantidade de Zenny (um valor bem baixo, normalmente entre 1 e 20 Z). E o melhor de tudo: nada mais além disso acontece! A pessoa atacada não revida, não começa a correr atrás de você, não manda a guarda no seu encalço... Nada! O mesmo vale para arbustos, que podem esconder valores em Zenny e ser cortados por Ryu. Um bom meio de se conseguir grana quando se está desesperado.

Envolvendo-se com as pessoas erradas?

As Cedar Woods nunca foram um local seguro. Lar de várias criaturas perigosas, estas árvores também abrigam a casa de dois jovens órfãos e infames ladrões. Agindo na cidade de McNeil e executando pequenos furtos e ataques a viajantes, Teepo e Rei aprenderam que somente juntos, com a amizade existente entre ambos, poderiam sobreviver. Mas um terceiro personagem parece se aproximar. Saberiam eles do triste destino a este reservado?

Ele espreita com seus olhos azuis por entre os arbustos, buscando a melhor visão de sua presa. Mesmo tendo passado várias e várias vezes por este mesmo ritual, o rapaz sempre via naquilo um ar de emoção. Aguardando pacientemente pelo momento correto para atacar. A vítima, pouco a pouco, se aproxima, sem notar o perigo que se esconde por entre os arbustos. O jovem prepara-se para o tão esperado momento... Quando, de repente, o javali descobre o plano do homem-tigre e foge desesperadamente. Sem mais alternativas, ele pragueja a perda da oportunidade.

Um pouco mais ao longe, dois lobos parecem fuçar algo. Algo que ainda parece estar vivo. Percebendo isso, o homem-tigre corre para prestar auxílio. Após livrar-se rapidamente dos lobos, o guerreiro das facas vai checar o que diabos eles estavam farejando, encontrando um pequeno garoto, nu e desacordado. Após recolher sua adaga cravada na árvore, Rei reluta em levá-lo consigo, dizendo não ter comida suficiente para alimentá-lo, mas cede, enfim, quando percebe que a criança chama por sua mãe. Então, Rei e o pequeno Ryu rumam para a cabana no coração de Cedar Woods. Nesse meio tempo, o meio-tigre tenta imaginar o que um garotinho estaria fazendo sozinho, no meio da floresta e sem roupa alguma (churrasco, oras!)...

Na cabana, um menino de longos cabelos purpúreos, observa a vela a queimar, enquanto reclama de sua fome. Ao mesmo tempo, Teepo preocupa-se com a demora de seu amigo mestre das facas. Instantes depois, surge Rei, trazendo consigo um garoto desacordado às suas costas. Rapidamente eles preparam uma

cama e colocam-no lá para dormir.

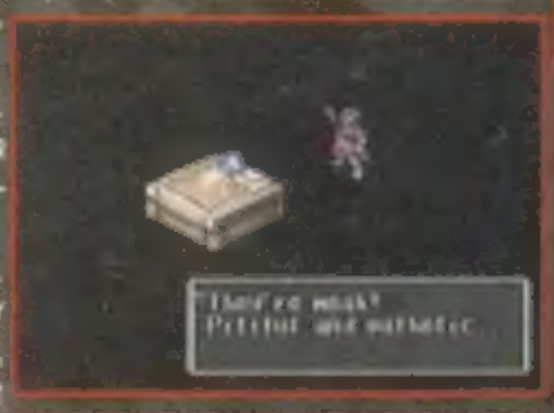
— Então, quem é ele?

— Já disse à você. Não sei, encontrei ele na floresta.

— Sério...? Parece o que aconteceu comigo.

— Um orfão. Não é surpresa. Foi a quase um ano...

Os dois resolvem então deixar o menino descansando enquanto procuram por algo que possam comer na cidade.



Das sombras, alguém emerge, imponente.

— Não vê, Ryu? Você é como eu. Precisa entender... — e, apontando para o longe, continua. *— Eles são fracos! Lamentáveis e patéticos...*

Em seguida, esta desaparece, dando lugar a um intenso clarão. No lugar onde o homem de cabelos longos estava, um pilar de luz surgirá. Dentro dele, uma dama, de aparência angelical, flutua com seus dois pares de asas...

— Ryu... ... ... Meu... Ryu.

É novamente, a escuridão volta a reinar.

O garoto, pouco a pouco, abre os olhos. Assustando com os que encontrou. Roupas, uma cama grande dentro de uma casa maior ainda. Após alguns instantes refletindo, tentando lembrar e entender o que diabos havia acontecido, Ryu resolve explorar o lugar. Agora o controle é todo seu.

Logo à direita da cama onde você estava há um diário, onde você pode salvar seu progresso. Vasculhando os armários, estantes e o que mais haja na casa, você encontrará uma Vitamin e uma Worm (ambas nas estantes ao lado da lareira). Caso entre na porta ao sul, você perceberá que ainda não pode descer as escadas do que parece ser uma dispensa. Assim sendo, saia por qualquer uma das duas entradas, chegando à mata fechada.

Atravessando o riacho, você não precisa se preocupar com batalhas. Afinal de contas, quem atacaria um menininho de pijamas? Seguindo diretamente à leste, você se deparará com um goblin, que não o atacará. Ele apenas diz que pode ensinar algumas coisinhas sobre a arte de se acampar quando retornasse com seus amigos. Ao norte haverá uma clareira com um baú. Dentro dele, o primeiro Skill Ink do game, um dos itens mais úteis que se pode conseguir. Continuando pela trilha à leste, o menino encontrará um homem carregando uma mochila. Ele dirá para tomar cuidado com dois ladrões, Teepo e Rei, que rondam a floresta. Será que ele está certo?

Antes de entrar à leste, siga para a esquerda, subindo no barranco onde há uma árvore com cogumelos ao redor. Você logo encontrará um *Eye Goo* (uma daquelas meleca azuis, que desde BoF I eram chamadas de *Slimes*), que poderá explicar o básico sobre batalhas. Caso realmente considere isso algo bom, mais tarde retorne e fale com ele, quando tiver alguma espécie de equipamento. Ainda à oeste, você encontrará uma entrada ao norte, do outro lado do riacho. Pouco mais adiante, uma passagem para a área onde Rei encontrou seu personagem. Aqui, vá o extremo sul e recolha as Green Apples no saco. Continuando a leste, uma outra saída.

Independente da passagem que você pegou (a próxima ao homem de barbas ou aquele à leste de sua jaula), Ryu chegará a uma área bastante ampla, com várias saídas. A nordeste haverá uma casa, onde um grande homem corta lenha. Ele diz que é perigoso andar pela floresta sem proteção alguma, que ele pode ser comido por algum animal... A sudeste, um pequeno lago, com algumas pessoas às suas margens. Se verificar o lago estando ao lado da menina, você conseguirá um Croc Tear. Repita isso até ficar com 99 desses e venda-os caso precise de grana.

Sem mais, saia de Cedar Woods utilizando-se de qualquer uma das passagens, atingindo assim a Yraall Region. Você não poderá continuar à esquerda, por ser um local muito perigoso para se explorar só de pijamas. Assim sendo, não lhe resta outra opção senão ir à cidade de Mr. Neil.

Chegando lá, Ryu ouve alguém gritando "fora da minha casa!", enquanto Rei salta do barranco e pousa diante do menino. Momentos depois, Teepo aparece correndo, dizendo que não há meios de conseguir nada. O meio-tigre concorda, comentando sobre a pobre colheita e tudo mais. Só então os dois notam sua presença. O mais velho pragueja, dizendo que agora tem mais uma boca para alimentar, mas muda de idéia assim que o dos cabelos purpúreos menciona a possibilidade de usar o garoto para ajudá-los. Mas antes disso, claro, precisam arranjar algum equipamento decente para ele. Dirija-se até a Weapon Shop, onde Rei parece espreitar pela janela. Fale com Teepo.

— Você apenas espera, Ryu. Rei vai arrumar você com alguma coisa assim em um instante!

Ryu se espanta. Ele não consegue se lembrar de ter dito seu nome a nenhum dos dois. Mesmo assim, o garoto dos cabelos purpúreos chamou-o abertamente de "Ryu".

— Huh??... Eu acabei de dizer Ryu?... ... Esse é o seu nome? — e, diante da afirmativa do menino de pijamas, continuou. *— Engraçado... Como eu sabia isso? Talvez eu sonhei com isso...?*

É então que Rei dispara na direção da saída da cidade, ao mesmo tempo que o pequeno ladrão grita para correr...

Na área das plantações, Rei e Teepo, testando Ryu agora equipado (com uma armadura sobre os pijamas, mas é melhor do que nada... Pelo menos agora você pode 1- acampar no mapa; 2- acessar o menu principal 3- acionar sua técnica especial, com ▲), decidem seguir para Yraall Road, ponto onde os dois pequenos marginais costumam executar saques. O novo membro reluta, mas os demais conseguem convencê-lo de que é muito simples e seguro para os assaltados (!?!). Antes de partir, dê uma passeada pelo local.

Falando com as pessoas na plantação, você descobrirá que o prefeito do lugar, McNeil, cobra altos impostos sobre as colheitas, o que agrava a situação da fraca safra deste período. Pegando a passagem ao norte, você chegará à área da entrada da mansão de McNeil. Dentro da primeira casa que avistar, pegue o Vitamin no armário. Para oeste, além da passagem, está o gado do prefeito que, segundo muitos, vem sendo roubado por um monstro que habita as montanhas. Marcas nas cercas quebradas indicam isso.

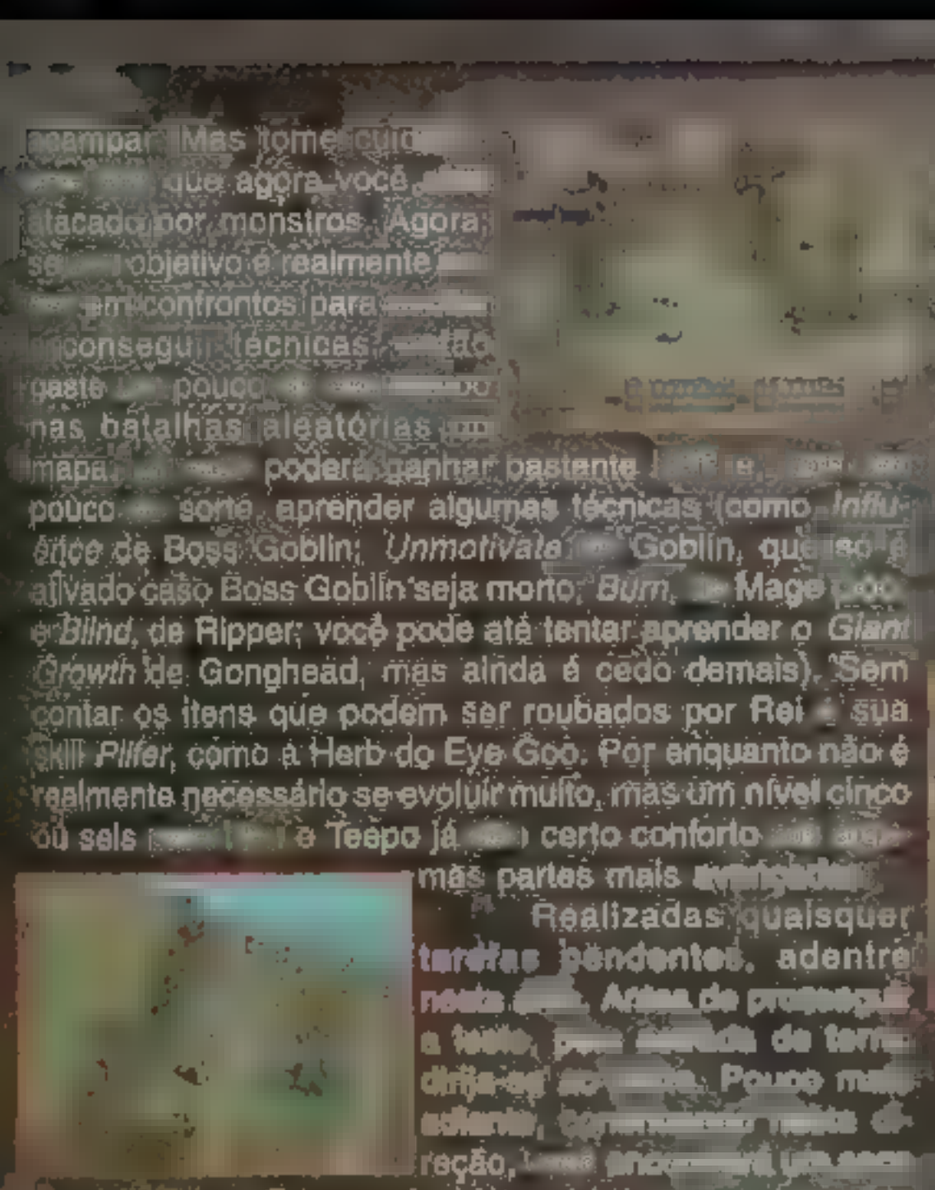
Agora, retroceda um pouco e retorne à cidade. Apesar de bastante agressivos quanto à presença dos personagens, você terá a oportunidade de comprar itens e equipamentos mas, baseando-se na possibilidade de que você não tenha enfrentado luta alguma, é bem possível que você não tenha mais que 5 Zenny. De qualquer forma, vasculhe as casas, encontrando uma Healing Herb e um Antidote, além de um saco com uma Vitamin. Quando finalmente tiver terminado seus afazeres, siga ao extremo leste, seguindo a passagem indicada pela placa "Para Yraall Road".

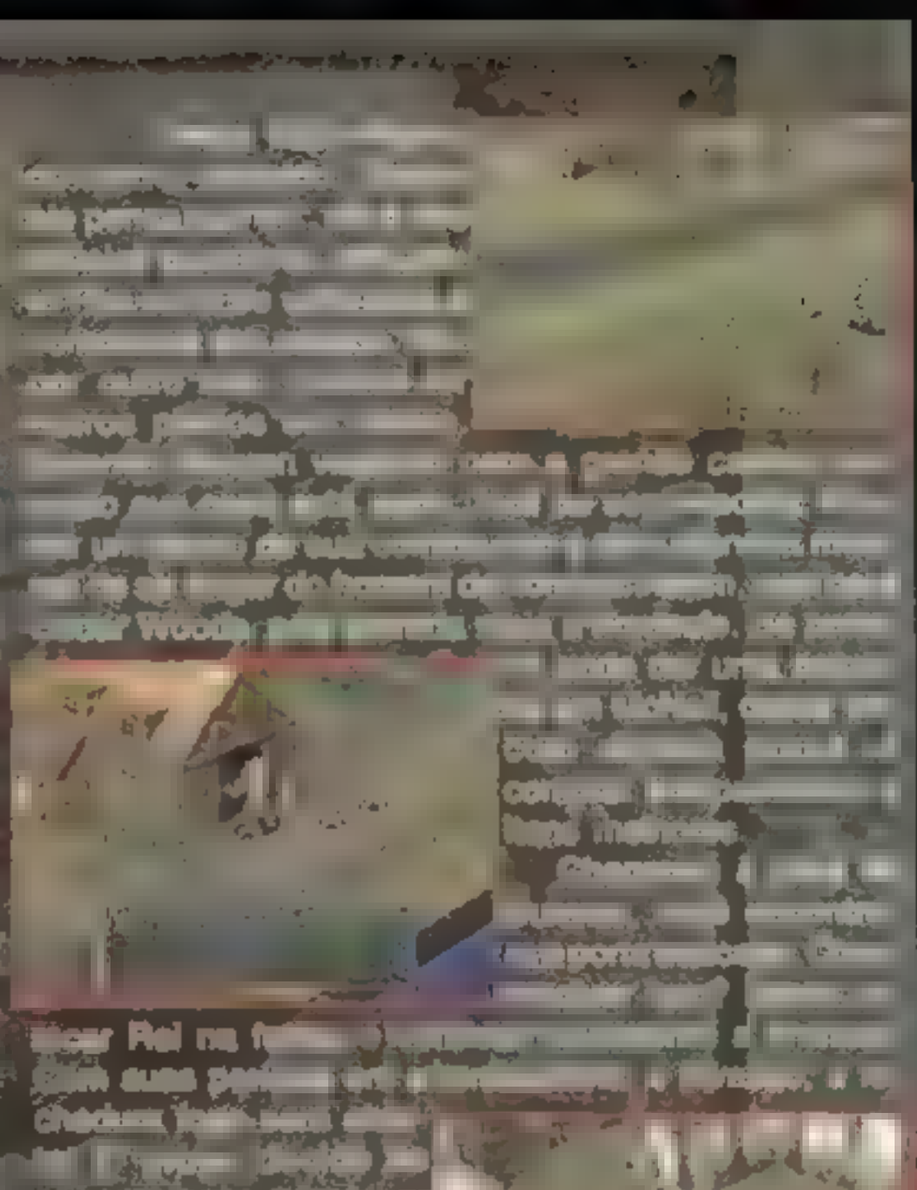
O velho da Floresta...

Muitos ouviram falar em Banyan, o homem que optou por morar nos confins da floresta, mas poucos realmente o viram. Em menor número são aqueles que o conhecem e, mesmo estes, não sabem exatamente o porquê da decisão de morar sozinho em um lugar tão perigoso, trabalhando como lenhador... E, a partir de agora, ele será o motivo para a guinada de 180 graus nas vidas dos jovens ladrões...

Antes de tudo, retire a Leather Armor de Rei e equipe-a em Ryu, juntamente com a Melted Blade (conseguida com Mogu, logo no início). Retire também o Bracers e coloque em Teepo. Por fim, vista Rei somente com a Clothing e suas armas (logo que, por enquanto, o meio-tigre é o mais evoluído dos três, tendo a defesa natural mais alta). Em seguida, mude a formação de batalha para Attack, deixando o meio-tigre na linha de frente. Para que tudo isso? Bem, caso mantivesse seus personagens com a configuração original, Rei seria o mais poderoso deles, enquanto os demais, que precisam evoluir, correm sérios riscos de perder a consciência em batalha. Personalizando os equipamentos e as formações, você tem um grupo bem mais equilibrado.

Feito isso, siga para a área identificada por Yraall Road. Se preferir, pode retornar à Cedar Woods para falar com os monstros pacíficos (o Boss Goblin e o Eye Goo) e aprender um pouco sobre as batalhas e sobre





Formação de batalha!

Como no saudoso Breath of Fire II, você pode optar por diversas formações de ataque. Apesar de serem somente três personagens em batalha (em comparação aos quatro possíveis no supracitado), ainda existe uma grande variedade de possibilidades. Cada formação possui uma vantagem que, no geral, beneficia a um personagem em certa posição (Attack, por exemplo, faz com que o PWR do personagem da ponta se eleve). Outras, contudo, garantir vantagens a todos. Abaixo, uma listagem de todas as formações.

ATTACK: Aumenta o PWR do personagem na linha de frente, mas reduz o DEF dos demais.

NORMAL: Formação normal, sem bônus ou penalidades.

DEFENSE: A DEF de todos se eleva enquanto o PWR cai.

CHAIN: Uma das melhores. A velocidade de todos é igual à do personagem da linha de frente.

MAGIC: A INT do personagem da retaguarda é elevado consideravelmente.

HP FORMATION: Todos recuperam um pouco (MUITO pouco, independente do nível ou INT) de HP ao início de cada turno.

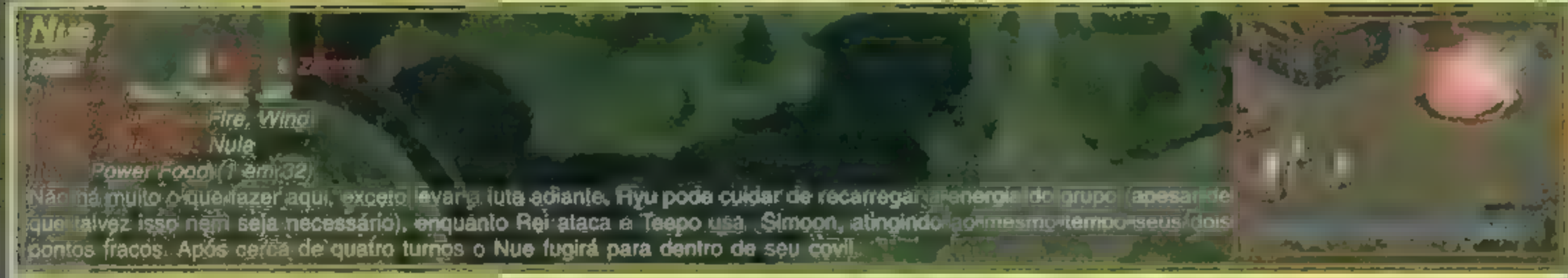
Itens (a caminho de Mt. Glaus):
1 WeatherVane
1 Vitamin
80 Zenny
Coin
120 Zenny

Itens (Mountain Glaus):
1 Cloth Shield
1 Heavy Care
1 Antidote
1 Vitamins

Itens (Caverna do Nue):
1 Bent Sword
1 Molotov
200 Zenny
1 Ballock Knife
1 Talisman

MCNEIL VILLAGE

-ITEM SHOP		
Healing Herb	Item	10
Croc Tear	Item	5
Antidote	Item	12
Eye Drop	Item	20
Molotov	Item	10
Ammonia	Item	200
Wooden Rod	Item	40
[illegible]	Isca	20
[illegible]	Isca	20
Old Paper	Isca	20
Sinker	Isca	20
-WEAPON SHOP		
Ballock Knife	Espada	100
Bronze Sword	Espada	240
Leather Armor	Armadura	180
Bracers	Escudo	80
Cloth Shield	Escudo	150
Bandanna	[illegible]	30
Brass Helm	[illegible]	120



...saber se vocês trabalham vocês podem comer?

Teepo protesta, dizendo que fazem o trabalho deles.

Você entendeu, entendeu! continua ele. *Touberi pessoas não fazem trabalho honesto! Estou quase mandando vocês saírem da floresta... Mas... Se vocês disserem que vão reparar seus erros... Eu posso perdoá-los e esquecer...*

Apesar de hesitante, pergunta o que o homem quer que eles façam.

Bem, eis o que você deve fazer, Bunyan deveria subir ao topo do monte Glaus, sozinho, enquanto os demais são mantidos como reféns. O motivo? Nenhum dos dois comentou claro. Os rumores sobre uma grande criatura habitando aquela área, responsável pelos indescritíveis rugidos que vêm daquela direção, ganharam mais e mais força com os recentes desaparecimentos de gado próximo ao encosta do monte. Sabendo se tratar de uma missão suicida, o ladrão pede para que Teepo cuide de Ryu, partindo logo em seguida.

E como Bunyan havia dito, outros planos para os meros trabalho, Teepo. Se você quer comer, tem de trabalhar. Entendeu? Eu quero que vocês façam o cortar lenha. E realmente simples. Teepo prepara a madeira e Ryu corta ela...

Bem, eis o que você deve fazer, com o botão de ação especial (▲, na configuração original), você deve cortar ao meio quantas lenhas puder. Simples? Somente até certo ponto. Se fossem os poréns. Se atacar muito antecipadamente, você atingirá Teepo, que derrubará a lenha e levará um tempo para se recuperar. Caso atrase-se demais, a lenha cai e você perde a oportunidade de cortá-la. Em outras palavras, você tem um momento correto para pressionar o botão e atingir o alvo. Tal momento ocorre logo após o dos cabelos purpúreos soltar a madeira (ou baixar a mão, como preferir) até que esta caia, o que leva, em média, meio segundo. Um belo teste para seus reflexos!

Você terá exatos 30 segundos para cortar o máximo de toras que puder. Apesar disso, você não receberá nada por uma pontuação alta, muito menos perderá por ter atingido um baixo índice (mesmo assim, se cortar menos de 16 madeiras você terá de fazer tudo novamente). Quando, porém, considerar ter cortado lenha o suficiente, pode terminarem. Teepo começará:

Ai! Nós trabalhamos não? Agora você não se importa se nós roubarmos, certo?

Bunyan meneia a cabeça, dizendo que um dia se arrependerão de tudo isso. O pequeno ladrão protesta, dizendo que não se importa com isso, uma vez que estará bem longe quando isso acontecer, não tendo medo de nada. O grande homem suspira desconsolado. Em seguida, Ryu e Teepo partem para o monte Glaus à procura de Rei.

Antes de tudo, mude a formação para Defense. Com o grande bônus de DEF, o ataque cairá. Contudo, como o poder de ataque de ambos não é lá grande coisa, uma queda não fará muita diferença. Saia de Cedar Woods, seguindo para norte no mapa (seguindo a bússola no topo, correspondente à esquerda), até encontrar uma área misteriosa (aquele negócio com uma ?). Caso não tenha mais nada de importante a fazer, entre. Mas, se ainda não o fez, é preferível que você dê uma passada em McNeil e compre alguns Healing Herbs e Ammonias. Com certeza você vai precisar deles...

Uma vez ali, prossiga até encontrar [illegible] menor [illegible] margem do riacho abaixo. [illegible] habilidade de Teepo, chute [illegible] fazendo [illegible] que a [illegible] e teche o fluxo da água. Desça [illegible] margem, e [illegible] direita até encontrar outra [illegible] parte da margem. Você encontrará um Weather Vane. Retorne [illegible] a placa e rume para noroeste, encontrando o caminho [illegible] falado monte Glaus. Durante o percurso, vá recolhendo os [illegible] buracos [illegible] algumas delas cobrem. Dentre [illegible] bau, meio camuflado [illegible] uma árvore, você encontrará [illegible] Zenny. Você se encontrará novamente no mapa. Prossiga, chegando ao [illegible] do monte Glaus. [illegible] cruze a ponte e continue [illegible] frente, encontrando uma encosta [illegible] íngreme [illegible] plataformas. Em cada uma delas, um saco contendo [illegible] Você terá de subir [illegible] lado a encosta e descer [illegible] mínimo duas vezes para pegar os dois itens [illegible] Shield (equipamento, o primeiro, e [illegible] Cane (equipamento para pesca, na central). Prossiga, encontrando uma cabana com uma estátua de Ladon, o deus dragão. [illegible] cair da [illegible] Teepo sugere [illegible] acampar [illegible] À [illegible] à surpresa dos [illegible] Rei [illegible] estava [illegible] Este último, ao ver os demais, [illegible] cada vez mais confuso sobre os objetivos do lenhador. Teepo ainda murmura que estava preocupado [illegible] deixar [illegible] amigo [illegible] de monta [illegible]

—Eu pensei [illegible] a razão de Bunyan [illegible] me mandado aqui sozinho! Foi por ele [illegible] preocupar com vocês. — Rei continua, [illegible] ainda sem entender, exige partir. Você ouviu os rumores, não? [illegible] monstro [illegible] atacando [illegible] nesta [illegible] montanhas. Bunyan queria que eu matasse [illegible]

[illegible] caverna juntos, pela manhã, garantindo uma chance maior ao grupo. Por hora, os pequenos ladrões devem descansar. Alias, um pequeno detalhe que Rei parece ter feito questão de deixar mal explicado: o rapaz disse que era mais forte sem a ajuda dos garotos. Pois [illegible] poderia usar algo. Seria [illegible] este algum tipo de poder?

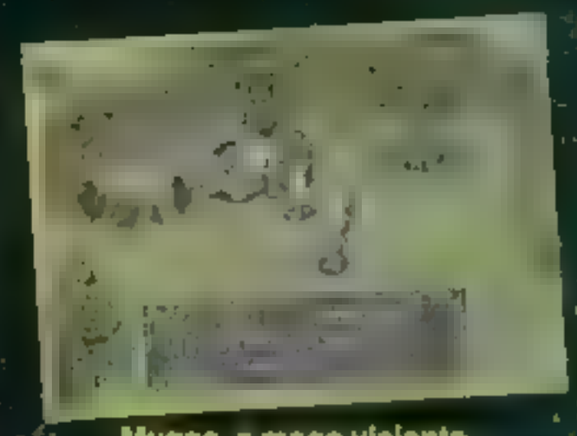
Teepo acorda Ryu, dizendo que [illegible] Nue parece estar rondando [illegible] cabeça, sendo a melhor ocasião para [illegible] enfrentar a criatura. Antes disso, mude novamente a formação do grupo para Attack, deixando Rei na linha de frente. Se comprou novos equipamentos para Rei enquanto este não estava no grupo, equipe-os também. Assim que saem, um rugido é ouvido. Em seguida, uma [illegible] seu primeiro combate.

Nue

Fire, Wing
Nula
Power Food (1 em 32)

Não há muito o que fazer aqui, exceto levar a luta adiante. Ryu pode cuidar de recarregar a energia do grupo (apesar de que talvez isso nem seja necessário), enquanto Rei ataca e Teepo usa Simoon, atingindo ao mesmo tempo os seus dois pontos fracos. Após cerca de quatro turnos o Nue fugirá para dentro de seu covil.

De preferência, antes de prosseguir, salve seu progresso na estátua de Ladon, o deus dragão (como nos velhos tempos de BoF e BoFII...). Em seguida, ignore a entrada da caverna e continue à esquerda, subindo a montanha. Você encontrará um baú com uma Mamba (Vitaminas são diferentes das Vitamin, uma vez que as primeiras recarregam a energia de [illegible] todo o grupo). Só então entre na caverna. Ryu notará uma trilha de sangue deixada pelo animal ferido. Vá seguindo o rastro até encontrar uma bifurcação para a esquerda. Continue por ela, encontrando uma sala que parece servir de depósito para restos. Pegue o saco com uma Molotov (meio escondido no lado esquerdo da pilha), em seguida, verifique os ossos. Você



Mygas, o mago viajante

Após a morte do Nue, a floresta ao sul do mapa, próxima à McNeil, se abrirá. Lá, você encontrará o primeiro Master do jogo. O velho mago viajante Mydas diz ter gasto todo o dinheiro, ficando absolutamente sem grana alguma. Então, ele faz uma proposta: todo o dinheiro que o grupo carrega pelos seus serviços como mestre. A jogada é a seguinte: independente da quantidade de Zenny que você tiver, ele irá pedir todo o dinheiro para se tornar mestre dos personagens. Ou seja, mesmo que você tenha somente um Zenny no total, ele aceitará como pagamento por seus serviços. Assim sendo, antes de tornar-se discípulo do mago viajante, faça a festa com sua grana. Compre itens, equipamentos, armas, acessórios e tudo o mais que precisar (ou que não precisar). Só então, quando tiver torrado bem seu rico dinheirinho, fale com Mygas e aceite a proposta!

Como ele mesmo diz, Mygas é um mago, mestre em algumas magias de baixo nível e de alguma utilidade. Seus bônus para ganho de níveis de experiência são próprios para magos, priorizando a inteligência e os AP. Por outro lado, seus seguidores têm um índice de esquiva e de Counter-Attack um pouco mais elevado. Assim, prefira personagens como Nina ou Momo para discípulas de Mygas.

Mygas

-**Local**: Na floresta próxima à McNeil, após a derrota do Nue.
-**Exigências**: Todo o seu Zenny
-**Skills**:

Nome	Requer
Frost	1 nível
Meditation	4 níveis
Magic Ball	6 níveis
Typhoon	8 níveis

-**Bônus e Penalidades**:

HP	0
AP	+1
PWR	-1
DEF	-1
AGI	0
INT	+1

Ramón & Cia

"Pra que diabos vou perder meu tempo pescando?", você se pergunta. Bem, você pode pescar por vários motivos. Pescar ajuda a economizar um pouco a sua grana, uma vez que os peixes e outros frutos do mar que você pescar vão servir de recarregadores de HP, de AP, recuperadores de Status e muitos outros. E, como você já deve ter percebido, quanto mais longe chegar no game, maior os preços dos itens vão ficar. A pesca também pode servir de fonte de renda. Alguns peixes podem atingir pre-

sugere [illegible] desçam até a cidade revelando quem foram os responsáveis pela morte do Nue, recebendo alguma recompensa. [illegible] coisa do gênero. O rapaz-tigre parece indeciso quanto à idéia de ganhar fama [illegible] morte do monstro, mas aceita a idade [illegible]

[illegible] embra-se?), [illegible] Healing na prateleira. Em seguida, saia da floresta, seguindo ao [illegible] vilarejo. Se preferir [illegible] ir ao encontro [illegible]

Mc[illegible] parece vazia.

Engraçado... Não há [illegible] aqui. Eu disse a todos que nos estaríamos vindo na cidade [illegible] Teepo.

O quê? Eu [illegible]ce tinha se ezinido! — [illegible]po ri. De [illegible]

[illegible] vem homens, [illegible] vê-os sendo [illegible] vindos [illegible] recém [illegible] jovens, senhoras e velhos. Os [illegible] meneiam suas cabe[illegible]

— [illegible] Teepo, [illegible] está acontecendo [illegible]

Uma voz masculina é ouvida entre a multidão perguntando se é verdade que os três mataram o Nue. Meio temeroso, Rei confirma o rumor.

— Então aquele Bunyan disse a verdade afinal... — diz uma outra voz masculina.

— Quer dizer que vocês arriscaram suas vidas [illegible] diz [illegible] velho. — Por nós?

Rei confirma, dizendo que eles podem dizer isso. Niaso, o sábio da vila, parabeniza os heróis. Diz que eles julgaram mal os garotos, pedindo desculpas por tudo. Os demais seguem as palavras do sábio, dizendo que eles nunca mais precisarão roubar mais nada, bastando pedir quando quiserem. Passadas as comemorações, quando a multidão já se dispersou, Teepo comenta que, agora que são heróis, ele finalmente se sente importante. Agora os controles voltam a você. Perceba que existe um estranho elemento encapuzado rondando o grupo. Converse com ele.

— Heh, heh... Vocês caras são realmente algo... Eu estou realmente impressionado. Não, eu quero dizer... Eu estou... Eu? Meu nome é Loki. Eu acho que vocês são heróis, eh? Salvaram a vila, yeah? Sim, vocês três são realmente heróis, sim, realmente são. Sim, vocês realmente são algo... Quero dizer, vocês mataram aquele Nue, algo que ninguém mais era capaz de fazer... E por isso que... Vendo que vocês são tão fortes... Eu queria pedir por sua ajuda...

São dadas a você duas opções. Ajude aceitar ajuda, de negar (que, aliás, não adiantará nada uma vez que ele apenas dirá que heróis devem ajudar os necessitados...). Após concordar, ele dirá para se encontrarem numa pequena casa mais adiante, seguindo a estrada. Aproveite o momento para comprar algum equipamento, caso ainda não o tenha feito. [illegible], eles não darão desconto algum, mas ainda assim você precisará de algo melhor que Bracers e Bandanas. Também não é má idéia comprar uma Wooden Rod e algumas iscas para Ryu poder pescar, uma vez que, agora, os pontos de pesca estarão abertos. Se precisar de grana, venda alguns Croc Tears.

Se não tiver mais absolutamente nada a fazer, siga para a cabana na beira da estrada para Yrall Road, passando pelos campos da cidade de McNeil. Lá, os personagens encontrarão Loki. Rei começará, perguntando o que diabos o encapuzado quer deles.

Bem, tenho certeza que vocês ouviram as histórias também. Vocês sabem, aquelas sobre McNeil.

Que ele é mesquinho e ambicioso? Há muitas pessoas assim...

Sim, mas... Vocês não concordam que McNeil é um pouco, bem, ambicioso demais? Hmmm?

Rei logo entende o que Loki deseja. Sendo heróis, era dever deles recuperar o que fora retirado dos moradores do vilarejo através dos impostos abusivos e taxas sobre a produção. Teepo vê nisso uma oportunidade perfeita para elevar a popularidade dos recém-nomeados heróis. Vendo a empolgação do garoto, o homem do capuz, sem dar chances de recusa, agradece aos três e sai em disparada da [illegible], dizendo que o melhor momento para agirem seria esta noite.

Esperando o anoitecer, Teepo, Rei e Ryu aguardam na cabana. De repente, Loki entra dando sinal para dar início a "Operação McNeil". Na área da mansão, os três se separam procurando uma entrada nas altas muralhas. Siga em frente até encontrar uma cabana, onde Loki espera pelos resultados. Se ainda não o fizeram anteriormente, verifique as gavetas do armário, encontrando [illegible]. Falando com o encapuzado, [illegible] que o muro [illegible] consertado fica a norte dali, mas [illegible] seria impossível fazer [illegible] incursão [illegible] vez [illegible] os pedreiros fizeram [illegible] trabalho perfeito. Mesmo assim, não custa nada dar uma olhadinha mais tarde. Se procurar pelos demais, você encontrará Teepo diante do portão principal, indagando-se se não seria muito mais fácil bater à porta e dizer para devolverem todo o dinheiro roubado... Rei dirá que não seria problema para ele saltar a alta muralha, mas nem Ryu nem Teepo poderiam fazer o mesmo. Vá à esquerda, seguindo o muro, encontrando uma parte diferente, mais escura. Verifique-a, fazendo com que Ryu chame os demais. Sem querer, Rei se apóia exatamente naquele ponto, fazendo com que a sólida e perfeita reconstituição ceda e caia... Bem, apesar disso não ter sido planejado, o tombo do meio-tigre e seu grupo agora tem uma entrada para os jardins de McNeil!

Uma vez dentro, siga em frente. Você dará de cara com um guarda que viola o local.

— Quem vem lá? — brada. Assim que os invasores preparam-se para sacar suas armas, ele entende o que está acontecendo. — Oh, é o Rei... Hey, se vocês derrotaram aquele Nue, eu não tenho chance alguma contra vocês, certo?

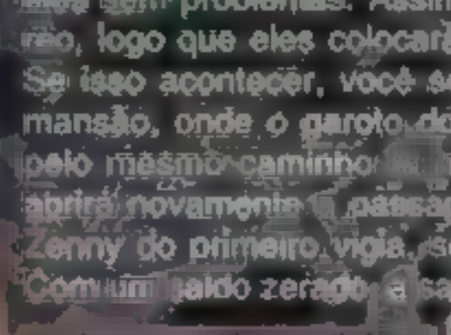
Rei, aproveitando-se da situação, admira a inteligência do vigia, perguntando também se haveria algum problema se eles entrassem. O guarda concorda... Desde que paguem 50 Zenny. Quem diria! Corrupção policial até mesmo no mundo dos games... Bem, esteja preparado para desembolsar a quantia pedida. Caso responda No, ele dirá que sem o dinheiro ele não os deixará passar e soará o alarme. Se você realmente não tiver a grana, ou quiser repor a perda, siga para baixo após a entrada, acompanhando o muro. Após a curva, continue até não poder prosseguir. Com R1 pressionado verifique o local com a câmera, encontrando um estranho de capa negra. Ele se diz um ladrão que, como vocês, tenta invadir a mansão. Em troca de seu silêncio, o gatuno entrega a você 50 Zenny.

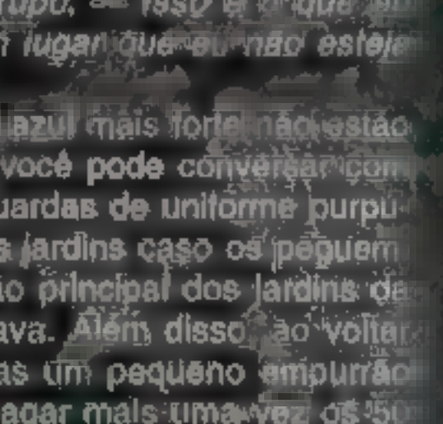
— Heh heh... Obrigado. Nosso salário é [illegible] é essas coisas, sabia? — diz ele, dando as costas aos personagens. — Vá em frente... Eu não vi nada.

Caso fale com ele novamente, ele ainda dirá para tomar cuidado com alguns dos outros guardas, pois eles levam a sério o trabalho de vigias, mesmo recebendo de McNeil o salário de fome. Passado o primeiro guarda, você avistará um segundo. Se quiser, siga em sua direção.

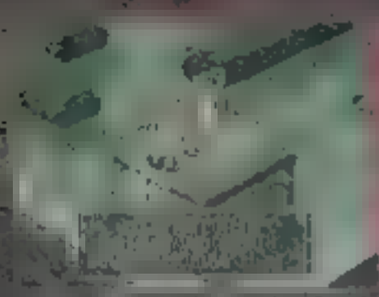
— ALTO! — grita ele, assustando o grupo. — Isso é o que eu deveria dizer, mas se você tentar entrar por um lugar que eu não esteja vigiando, não me preocupo.

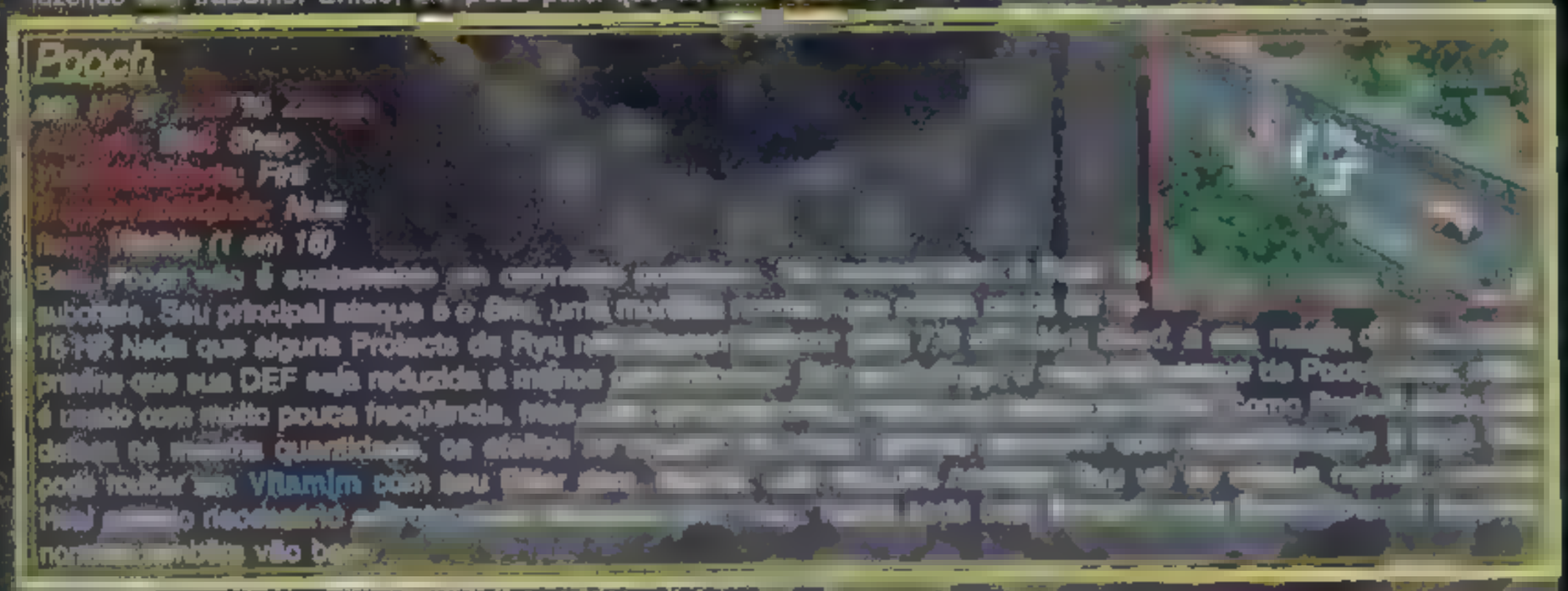
Ele ainda dirá que os vigias de uniforme azul mais forte não estão nem aí com seus deveres. Em outras palavras, você pode conversar com eles sem problemas. Assim, esteja atento aos guardas de uniforme purpúreo, logo que eles colocarão vocês para fora dos jardins caso os peguem. Se isso acontecer, você será levado até o portão principal dos jardins da mansão, onde o garoto dos longos cabelos estava. Além disso, ao voltar pelo mesmo caminho, o muro estará de pé, mas um pequeno empurrão abrirá novamente a passagem) você precisará pagar mais uma vez os 50 Zenny do primeiro vigia, sendo que o ladrão não dará a você mais nada. Com um saldo zerado, a saída será enfrentar os inimigos que agora surgem fora da propriedade de McNeil... Ao menos você terá a chance de dormir para recuperar as forças, caso necessário, na cabana onde Loki aguarda.

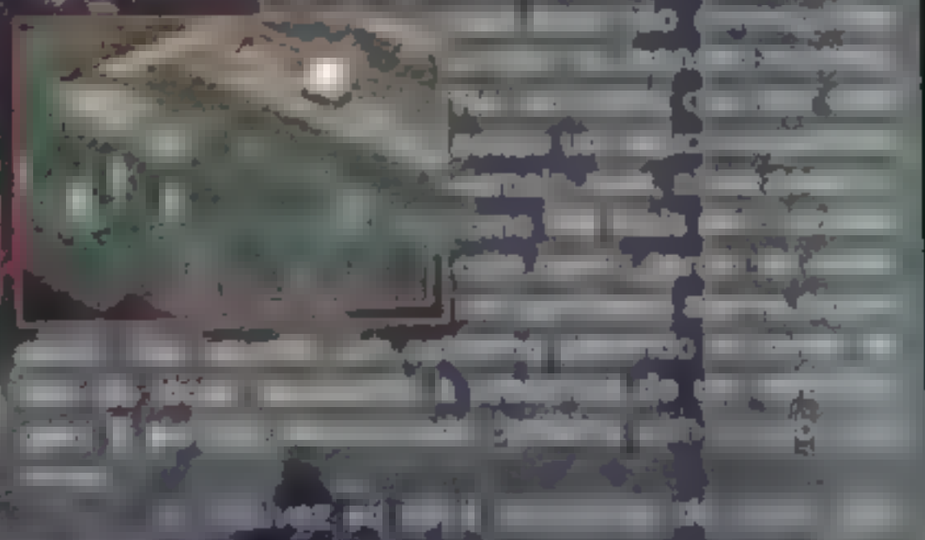




Depois, suba as escadas, falando com o soldado ali. Ele dirá que [illegible] quanto [illegible] não fará absolutamente nada, onde "absolutamente nada" significa a passagem para os personagens. Ainda no andar superior, vá seguindo a varanda. Quando estiver diante do segundo lance de janelas, use R1 para visualizar o local, encontrando uma Wallet / carteira. Devolva-a a seu dono, que deixará o grupo passar por ali. Mais adiante, você encontrará um guar-







ços bastante elevados, dependendo da região onde ele é vendido (onde aquela espécie não existe). Seus pescados também servem como dinheiro para comprar itens de Manillo (o mercante marinho, da mesma raça de Linde do primeiro BoF). E como o homem-peixe é bem pilantra, chegando a enfiar a faca (literalmente?) na quantia de peixes que pede por alguns de seus itens, é bom ter uma boa quantidade de peixes.. Por último, pescar pode ser até divertido, com todas as melhoras que a Capcom fez na nesta terceira versão de BoF. No primeiro Breath, a única coisa que você poderia fazer era verificar um poço no mapa para ver se você conseguia algo aleatoriamente (excetuando os poços onde estavam selados os equipamentos do "príncipe dos dragões", necessários para se merecer a técnica Agni, usada em BoFII pelo Ahlan e em BoFIII, Infinity Gene...). Na segunda versão a pesca era muito semelhante aos games de pescaria do Atari, com perspectiva lateral e os peixes circulando em um laguinho!

Para pescar, primeiramente você precisa de uma vara qualquer (cada uma possui suas próprias características, como maior linha, maior resistência, etc) e pelo menos uma isca (própria para cada "classe" de peixes; você pode comprar ou até mesmo achá-las / ganhá-las. Em seguida, você precisa de um ponto de pesca. Estes estão localizados em diversos locais aleatórios do mapa, separados por regiões (as espécies de Yrall não são as mesmas de Lost Shore). Você pode identificá-los por pontos na área de terra firme onde peixes saltam para fora d'água, acessando-as da mesma forma que os demais pontos.

Voila! Você está pronto para pescar algo. Ou melhor dizendo, "quase" pronto. Nenhum pescador está realmente apto a enfrentar seus alvos sem as devidas técnicas, certo? Bem, em BoFIII isso não é diferente. Sem certas técnicas você não conseguirá nada melhor que Jellyfishes ou Piranhas. Mas, com a isca certa e uma linha (e as citadas técnicas de pesca), você pode até mesmo pescar uma Whale / Baleia!

Comandos (fase fora d'água)

X.....arremessa a isca para a água
▲..... abre menu de saída (apertando outra vez, anula saída)
□..... abre menu principal
L1.....Visão da área de pesca

Comandos (fase dentro d'água)

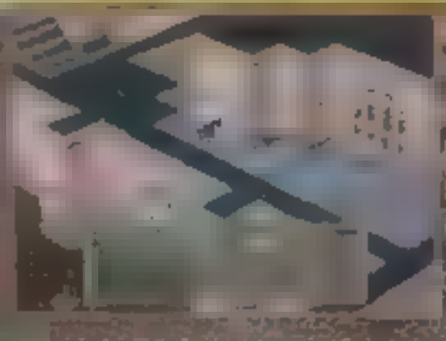
X.....Puxa a isca
▲..... Recolhe imediatamente a isca
→..... Puxa para o lado direito
↓.....Puxão para trás
←..... Puxa para o lado esquerdo

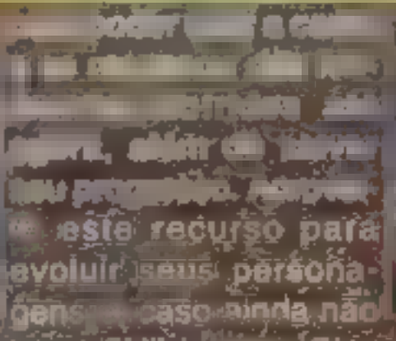
Mais menus!?

Apertando-se □ durante a seção de pesca, o menu de pesca será aberto. Aqui você encontrará três opções: *Gear*, que permite a troca de iscas, varas e equipamentos de pesca em geral; *Data*, uma espécie de catálogo, listando os peixes que você pegou, sua utilidade (recuperação de Status, HP, AP ou ataque direto), uma pequena descrição (sua aparência, habitat ou outros), o tamanho (em cm) de seu maior pescado desse tipo e a quantidade de pontos que ele garantirá a você; e Rule, um pequeno tutorial que explica os princípios básicos da pescaria, além dos TECs.

Com ▲ na tela de pesca, o menu de saída surgirá: [illegible] a opção e permite que você continue pescando até cansar, ou saí de vez da pescaria e volte à tela de mapa.

máximo do personagem), ignora defesa. O único ataque de Rock que pode causar medo / ódio / raiva / ou-seja-lá-o-que-for é [illegible]. Esta técnica [illegible] a explosão [illegible] transforma [illegible] personagem atingido [illegible] indefeso [illegible] reduzida e completamente impossibilitado [illegible] realizar [illegible] acaba até [illegible] o efeito passe. Em compensação [illegible] término da metamorfose, tanto [illegible] HP quanto [illegible] ovo [illegible] recuperados. A única boa notícia [illegible] seus personagens [illegible] técnica [illegible] grande chance [illegible] mesmos (80%) [illegible] falhar. Mas você pode ainda [illegible] Tea [illegible] os efeitos. Assim sendo, repita [illegible] procedimentos anteriores: [illegible] usa *Protect* [illegible] todos logo [illegible] início da batalha [illegible] presumos [illegible] também o [illegible] próprio [illegible] transformado [illegible] impedindo [illegible] que os demais recebam bônus [illegible] DEFs), recuperando a energia dos demais quando [illegible] executando ataques normais [illegible] auxiliar [illegible] força ofensiva [illegible] deve [illegible] *Pitfer* até conseguir roubar [illegible] Shard, [illegible] dos itens [illegible] raros do game. [illegible] ele carrega. Em seguida, ataque [illegible] e [illegible] falha de [illegible] ele pode carregar a energia de todos (com itens) [illegible] rápido e agir primeiro. Teepo vai de Simoon, causando dano bastante [illegible]





aprontado novamente.

Aproveite a distração e corra para a entrada principal da mansão. Ela estará bloqueada pela guarda pessoal de McNeil, obrigando a você dar a volta, subindo as escadas e seguindo para a varanda. Se quiser, você pode conversar com os guardas que ajudaram os heróis a entrar, mas não espere por informações que vão muda[illegible] do Rei, ao se aproximarem da entrada.

Reconhecendo a situação, encontrando vários guardas diante da porta principal do alvo. O rapaz das facas arremessa que ele sirva como isca para os soldados, enquanto os outros dois entram na mansão, encontrando-se novamente no telhado [illegible] local. Tendo Ryu e Teepo concordado, Rei corre na direção dos guardas, brandindo suas adagas, saindo em disparada telhado acima logo em seguida. Sem hesitar, os guardas dão início à perseguição ao invasor, deixando a entrada livre para os pequenos entrarem.

À direita da entrada, você encontrará uma galeria com vários quadros. Teepo perguntará a Ryu se ele tem a leve impressão de que estão sendo observados... De qualquer forma, tentam se convencer de que essa sensação é somente fruto da imaginação deles... Siga à direita, ignorando as escadas e seguindo o corredor, até encontrar um mordomo. Converse com ele [illegible] enfrentar...

Direita em frente à porta [illegible] você acabará [illegible] porta pode ser encontrada, que [illegible] levará [illegible] parece ser a sala de jantar. [illegible] vai encontrar [illegible] criada (com cara de Spice [illegible] que explicará [illegible] McNeil [illegible] tanto medo [illegible] ladrões que mantém algumas das portas de sua casa trancadas. Prossiga até o final da sala, rotacionando a câmera. Você [illegible] verá diante de um armário. Nele [illegible]

Mais [illegible] retorne ao [illegible] principal. Exploradas as duas laterais da casa, tente continuar [illegible] escada acima seguindo o caminho de "rosas" no carpete. Você [illegible] barrado [illegible] misteriosa voz, que os agarra e joga novamente [illegible] centro do salão.

"A ninguém é permitido ultrapassar a antiga casa dos McNeil!"

A voz se revelará Torast, o fantasma da quinta geração da família McNeil. Ele não parece nada [illegible] a invasão...

— A gente devia estar [illegible] medo de você? Ha-ha! Mas a gente estamos [illegible] medo de você! — zombou Teepo.

Sem [illegible] após [illegible] resposta [illegible] essa, você [illegible] podia esperar [illegible] enfrentar...

Torast

(110 HP, 32 [illegible])

[illegible] Sleep), Boo

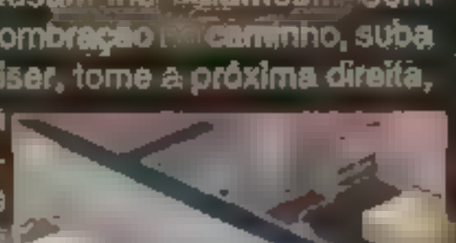
[illegible] Fire

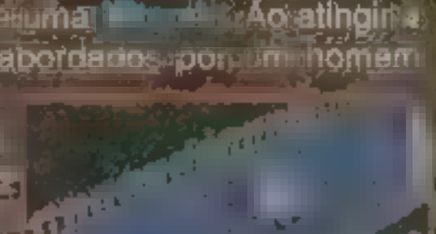
[illegible] Nula

[illegible] Nenhum (talvez ele até tenha... Mas [illegible] vocês em [illegible] para tentar roubá-lo?)

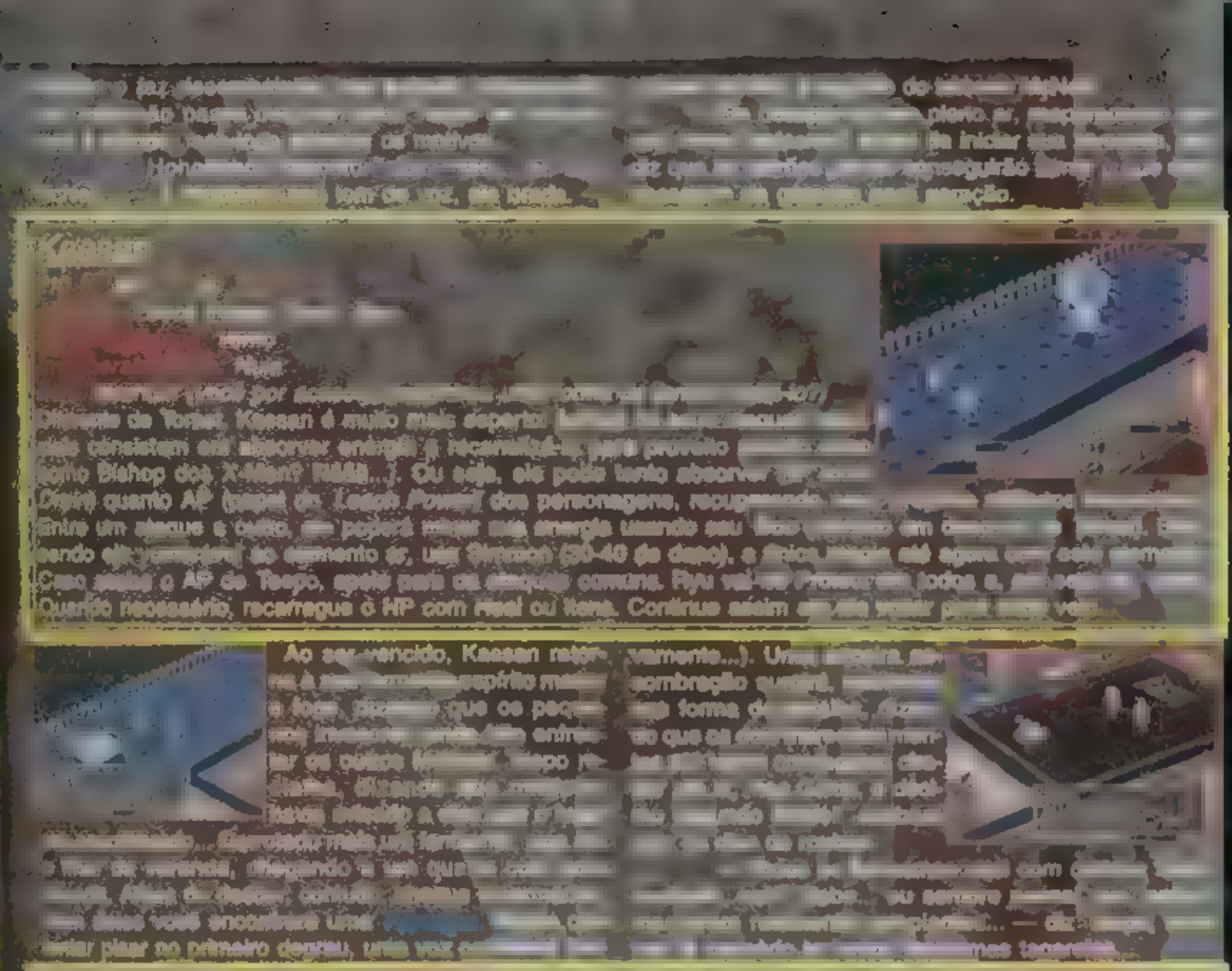
Mesmo estando Torast zangado por Teepo ter zombado de suas capacidades, o fantasma não oferecerá problemas para os dois. *Sleep* é o maior perigo que você enfrentará, logo que o efeito atinge a ambos e, na maioria das vezes, obtém sucesso. Caso afetado pelo ataque, procure não usar Croc Tears ou outros mais, exceto em casos extremamente necessários. Afinal de contas, basta um só ataque para o personagem despertar. *Boo* é um ataque físico normal, de dano baixo, removendo cerca de 15 HP. Tendo somente esses dois recursos, você já deve ter imaginado o plano de batalha de Torast. Primeiramente ele usará Sleep, derrubando provavelmente os dois pequenos. Em seguida, ele partirá para ataques normais, até que ambos estejam despertos. Em seguida, ele repetirá o procedimento. Nenhuma obra de gênio (não, ele não é um gênio, é um fantasma; gênios vivem em lâmpadas, lembra-se?), mas engenhoso. Mesmo Boo sendo um ataque de dano baixo, atingindo um personagem adormecido faz com que sua efetividade se eleve (vale lembrar que a DEF de um personagem atingido pelo status Sleep cai bastante). Tendo em vista que ele se aproveita da penalidade na defesa dos dorminhocos, use Protect da Ryu assim que puder, neutralizando a estratégia. Depois, vá com ataques comuns, Jumps (que ignoram a já baixa defesa do fantasma) ou magias eficientes, como Simoon de Teepo (em média 40 de dano). Evite usar Burn (com qualquer um dos personagens), uma vez que ele removerá menos HP que um ataque normal, mesmo para um oponente com fogo como ponto fraco. Caso necessário, recupere sua energia com Heal ou outros itens de recarga. Prossiga com isso e logo o fantasma será história.

O garoto de cabelos purpúreos se pergunta se aquilo que enfrentaram era um fantasma, esperando que não fosse. Afinal de contas, fantasmas causam-lhe calafrios... Sem mais nenhuma assombração pelo caminho, suba as escadas. Se quiser, tome a próxima direita, encontrando uma série de livros sobre as gerações anteriores dos McNeil, além de relatos sobre os gastos e arrecadações de impostos, onde são revelados fatos interessantes, como que a [illegible] McNeil não anda tão bem assim financeiramente. Apesar de tudo, você não encontrará [illegible] nhum item realmente importante, exceto 40 [illegible]y na cômoda do primeiro quarto que encontrar. Depois, siga à esquerda, vasculhando todos os quartos antes de chegar à varanda. Você encontrará uma [illegible] (que pode ser vendida para conseguir grana, caso necessário) e uma [illegible]. Ao atingir a parte de piso azul mais escuro, os dois serão abordados por um homem roliço, de barba e cabelos castanhos.





[illegible] parado [illegible] meio [illegible] dos personagens. [illegible] invasores se aproximam, Teepo [illegible] o homem diante deles, dizendo [illegible] que procuram. McNeil ri sarcástico, questionando o que [illegible] errado em cobrar impostos de [illegible]. Neste momento, algo dentro [illegible] diz que algo está errado. [illegible]



todos forem como estes aqui, eles não devem ser realmente tão assustadores assim: devem? completa o garoto.

Desc as escadas, encontrando alguns mordomos e criadas afirmam ouvir vozes galeria McNeil durante à noite.

rifique a última cômoda, encontrando uma . Continue chegar à cozinha da mansão. Lá, verifique os armários encontrando mais dentro cozinheiro di normal pas

da cozinha... em teso!

zangado. Afinal de contas, mais forte dos espíritos enfrentados até agora.

mo dos demais McNeils (HP removidos). Mas ele um alto Rate, e quase todos os sejam contra-atacados com poder dobrado em Teepo

Ranking & Pontos

A variedade de peixes nesta terceira versão é bastante grande. São diversas espécies, cada uma com suas características e preferências próprias, isso sem contar o imenso diferencial de tamanhos entre peixes da mesma espécie. Você pode encontrar um Mackarel de 20 cm quanto uma de 50 cm! E tal variedade não fora criada somente como capricho dos produtores. A cada nova espécie pescada, você ganha uma certa quantidade de pontos. Atingida certa pontuação, o ranking de Ryu sobe. Você inicia como Novice, podendo chegar a ser um Master of Angling ++. "Tá, e no que isso influencia na minha vida?", você se pergúnta. Bem, a resposta é bastante simples: nada. Isso mesmo, nada, nadinha, nem um pouco. Isso não vai fazer você mais feliz, nem mais forte e muito menos vai ajudar você a dormir mais tranqüilamente. Você somente precisará de um alto ranking na pescaria em dois momentos, ambos opcionais: primeiro, para conseguir Giotto, o homem-peixe não mercador, como Master; segundo, para conseguir iscas e varas especiais com Bow (de BoFII) após terminar o game. Mas, claro, existe também a realização pessoal, a completar 100% do jogo, uma satisfação que blá blá blá, blá blu ble blé... Assim sendo, deixemos de lado a enrolação e vamos às explicações. Se você pensa que ficar pescando feito um louco, a torto e a direito, aumenta a sua pontuação, está muito enganado. Para que seus pontos aumentem, é preciso que se cumpra um de dois quesitos: 1- a pesca de uma nova espécie ou 2- um peixe maior já pescado de uma espécie. Para o primeiro, não há muitos segredos. Iscas variadas, uma boa técnica e um espírito explorador para pontos de pesca diferentes são exigências indispensáveis. Já para o segundo, é necessário um certo toque de sorte. Você precisa conseguir um peixe maior que o da mesma espécie já conseguido (se você já fisgou e pegou um Puffer de 10 cm, então você deve tentar encontrar um Puffer com 11 cm ou mais), quebrando o record estabelecido por seu personagem. Quando isso acontecer, a mensagem *New Record* surgirá na tabela de informações do pescado, adicionando certa quantia a seus pontos. Ah, e mais um toque: não é porque um peixe possui um nome semelhante ao de outro que eles são da mesma espécie. Uma Rainbow Trout não é da mesma espécie de uma . Portanto, não tente quebrar o record de uma pescando uma Rainbow Trout grande, ou vice-versa, ok?

Os Rankings

Como já dito, quando uma certa quantidade de pontos é atingida, a sua classificação como pescador se eleva. Abaixo se seguem os rankings e suas devidas quantidades em pontos necessárias.

Novice: 0 pontos
Novice+: 100 pontos
Novice++: 200 pontos
Rodman: 600 pontos
Rodman+: 1000 pontos
Rodman++: 1600 pontos
Rodmaster: 2000 pontos
Rodmaster+: 3000 pontos
Rodmaster++: 4000 pontos
Master of Angling: 5000 pontos
Master of Angling+: 7000 pontos
Master of Angling++: 9000 pontos

Mas como diabos pescar...?

Após todas as explicações e teorias, você acaba se fazendo a pergunta acima. Bem, assim sendo, vamos diretamente à parte prática da pescaria. Estando em um ponto de pesca, você precisará, caso seja a primeira vez que estiver pes-

pando, equipar-se com uma vara (Rod) e com uma isca apropriada ([illegible]). Tenha sempre em mente os peixes que você quer atrair e aqueles existentes no local. Feito isso, você poderá se preparar para arremessar a isca para dentro da água, pressionando-se X. Dessa forma, a barra chamada *Casting Power* surgirá. Quanto mais cheia, mais longe ela irá. A forma com a barra se enche varia de vara para vara. Quando o medidor atingir o [illegible] desejado, pressione mais uma X para arremessar a isca. Pronto, o primeiro passo foi dado!

Com a isca na água, o próximo passo é tentar atrair os peixes. Se você apenas esperar, deixando a isca na água, somente os peixes mais tapados (entenda-se: Jellyfishes) serão atraídos. Caso a isca for daquelas que afundam, deixando-a parada por muito tempo você corre o risco dela afundar demais, se enroscar nas algas e você perder a isca. Aliás, para verificar a profundidade da isca, você tem um pequeno indicador à esquerda da barra Casting Power. Mas voltando ao assunto de atrair peixes, você precisará de duas coisas: a isca certa e TECs. Redundante dizer que você saberá que o tipo de isca certa está sendo usada para atrair certo peixe quando estes começarem a se aproximar, mesmo que lentamente mas, para peixes de regiões mais profundas, a aproximação é mais notável, uma vez que primeiramente eles vêm para a superfície atrás da isca.

Mas não é sempre que os peixes virão feito loucos atrás da sua isca, em especial quando estas forem de Rank baixo, como Worms e Old Poppers. Por isso mesmo, você precisará das TECs. As TECs são puxadas de linha que dão à isca a movimentação de animais vivos, chamando a atenção com mais facilidade. Em termos de jogabilidade, são seqüências rítmicas realizadas com o direcional e/ou com o botão X, [illegible] tem cerca de meio segundo para pressionar o botão ou manter os intervalos, como em um Chain Combo.

As TEC variam de 1 a 4. Cada nível de TEC adiciona temporariamente — algo entre um ou dois segundos — um Rank à isca. Ou seja, uma isca Rank 1 com uma TEC +4 seria considerada uma isca de Rank 5. Para se ter uma idéia, você pode até mesmo pescar uma Whale / Baleia com uma Worm Rank 1!

Peixe fisgado, começa o terceiro passo da pescaria: a tentativa de pegar o peixe. Uma batizada de *Player Vs. Fish* surgirá, com uma barra verde (que varia em tamanho de vara para vara) e um modelo do peixe. Abaixo dela, a resistência e força do alvo. O primeiro passo é manter X pressionado. Em seguida, com o direcional, procure manter o máximo possível a barrinha verde sobre o peixe, acompanhando suas movimentações para puxá-lo para o seu lado (*Player*). Caso a linha esverdeada fique muito tempo longe do modelo do peixe, a linha se rompe, fazendo com que você perca a isca e o peixe. Jamais deixe que a linha se estique à mais de 60 M, pois ela se partirá também. Vá fazendo isso até que a barra de resistência se esvazie, permitindo que você o puxe. Mas fique atento, uma vez que os peixes tem, no geral, o péssimo costume de, no último momento, tentar um "vai ou racha" e forçar com tudo para tentar escapar.

As quatro TECs

TEC +1: X.X.
TEC +2: XX.
TEC +3: XX.X
TEC +4: XX.X.X
Obs: Os pontos são intervalos de

[illegible] pegaram antes [illegible] dissesse [illegible] Dolores [illegible] Torast [illegible] esperam [illegible] McNeil vivo [illegible] Kassen, o quarto quadro.

Hmm... Mas eu não sei se ele está [illegible] termina o mais velho de todos, Kanzel.

O comando passa novamente a você. Prossiga até encontrar um elevador. Pressione o botão para subir ao andar superior, onde você encontrará um outro lance de escadas. Ao subir, os pequenos se deparam com uma cama. Se preferir, durma para recuperar os danos, usando o livro sobre a mesa para salvar seu progresso. Após o cochilo, Teepo ainda dirá que teve [illegible] os fantasmas não terem aparecido enquanto dormiam.

Continue escada acima, chegando finalmente aos telhados. Lá, os heróis avistarão fumaça saindo de umas chaminés, deduzindo que aquele deve ser o local onde McNeil está. Para chegar até, atravessar por cima da casa seria algo um tanto complicado, com tantas portas trancadas e fantasmas tentando deter seu avanço. Teepo sugere para que procurem um meio de passar pelos telhados. Assim sendo, começa a vasculhar o local. Vale lembrar que se os personagens pisarem no limo, eles escorregarão, obrigando a você encontrar um caminho limpo (ou mesmo com menos limo) para o topo. Como você não encontrará nada de importante destes lados, deixe os morcegos para trás e vá direto à esquerda, passando sobre as chaminés, até não poder mais. Desta vez já, suba na cobertura da última janela à esquerda, avistando daí uma espécie de gancho. Salte daí [illegible], se preferir, escorregue bem rente à janela para poder pegar o Grappling Hook. O garoto de cabelos longos estranha a presença de um gancho como aquele no telhado. É então que eles ouvem uma voz conhecida [illegible] nomes. [illegible] rindo. [illegible] *Tudo [illegible] de acordo com o plano. Como foi lá dentro? Algum problema?* — pergunta [illegible] *Bem... a [illegible] para [illegible] vocês mas eu tinha [illegible] encontrar [illegible]*

nós? [illegible] se questiona o garoto [illegible] cabelos purpúreos. [illegible] *não vamos pensar [illegible] Vamos lá, Ryu!*

A ação passará para a misteriosa galeria [illegible] McNeil, onde os quadros [illegible] membros da família são ostentados. Lá [illegible] possível [illegible] peculiar conversa.

Você também foi vencido, bisavô? pergunta abismado o primeiro quadro, Galtel.

[illegible] pegaram antes [illegible] dissesse [illegible] [illegible] esperando, Dolores [illegible] Torast [illegible] esperam [illegible] McNeil vivo [illegible] Kassen, o quarto quadro.

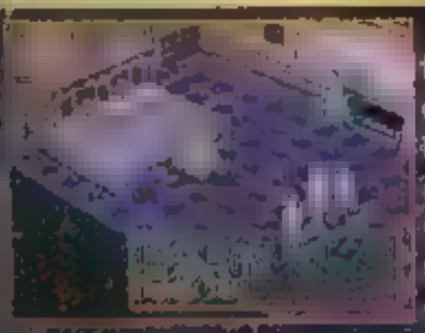
Hmm... Mas eu não sei se ele está [illegible] termina o mais velho de todos, Kanzel.

O comando passa novamente a você. Prossiga até encontrar um elevador. Pressione o botão para subir ao andar superior, onde você encontrará um outro lance de escadas. Ao subir, os pequenos se deparam com uma cama. Se preferir, durma para recuperar os danos, usando o livro sobre a mesa para salvar seu progresso. Após o cochilo, Teepo ainda dirá que teve [illegible] os fantasmas não terem aparecido enquanto dormiam.

Continue escada acima, chegando finalmente aos telhados. Lá, os heróis avistarão fumaça saindo de umas chaminés, deduzindo que aquele deve ser o local onde McNeil está. Para chegar até, atravessar por cima da casa seria algo um tanto complicado, com tantas portas trancadas e fantasmas tentando deter seu avanço. Teepo sugere para que procurem um meio de passar pelos telhados. Assim sendo, começa a vasculhar o local. Vale lembrar que se os personagens pisarem no limo, eles escorregarão, obrigando a você encontrar um caminho limpo (ou mesmo com menos limo) para o topo. Como você não encontrará nada de importante destes lados, deixe os morcegos para trás e vá direto à esquerda, passando sobre as chaminés, até não poder mais. Desta vez já, suba na cobertura da última janela à esquerda, avistando daí uma espécie de gancho. Salte daí [illegible], se preferir, escorregue bem rente à janela para poder pegar o Grappling Hook. O garoto de cabelos longos estranha a presença de um gancho como aquele no telhado. É então que eles ouvem uma voz conhecida [illegible] nomes. [illegible] rindo. [illegible] *Tudo [illegible] de acordo com o plano. Como foi lá dentro? Algum problema?* — pergunta [illegible] *Bem... a [illegible] para [illegible] vocês mas eu tinha [illegible] encontrar [illegible]*

[illegible] pegaram antes [illegible] dissesse [illegible] [illegible] esperando, Dolores [illegible] Torast [illegible] esperam [illegible] McNeil vivo [illegible] Kassen, o quarto quadro.

Amalgam pois ele não ser considerado um grande perigo, mas que é bastante poderoso, isso ninguém pode negar. Usando todas as suas habilidades (principalmente [illegible] dos), o [illegible] Galial, são os responsáveis [illegible] mas [illegible] usados. Ainda vamos [illegible] que [illegible] Tiempo e Pirrot [illegible] pois é o único alcança [illegible] lembrando [illegible] técnica Shadow Walk [illegible] que [illegible] causa dano, [illegible] pontos [illegible] média. [illegible] Boo, que começam bem como [illegible] constante. Tendo [illegible] mente, vamos ao *modus operandi* primeiramente, solte o Protect de Ryu em todos, reduzindo a capacidade [illegible] do Astral Warp e do Boo, [illegible] diretamente com Piffer, para roubar o Magic Shard, causando ao mesmo tempo 15-20 de dano. Conseguido o item, parta para ataques normais que, em [illegible]ação ATTACK, pode chegar a causar até 40 de dano, assim como Simeon do Teepo. Desnecessário [illegible] que [illegible] é o melhor ataque do garoto de cabelos longos. No [illegible] caso [illegible] AP, prossiga [illegible] ataques normais (10-15 de dano) e carregue a energia do grupo [illegible] Healing Herbs ou o que tiver mais à mão. Ryu vai de ataques / Jumps e [illegible] para curar o grupo. No mais, prossiga [illegible] até que a luta termine. Aliás, se você estender muito a batalha, é possível que Amalgam fique [illegible] AP para seus ataques, mas isso não o impedirá de tentar soltá-los! Ou seja, ele ficará sem [illegible], insistirá em usar suas magias e perderá o turno!



Mc Neil solta a voz, gritando apavorado sem entender o que está acontecendo. Rei explica que aqueles eram os McNeil mortos que ainda viviam na mansão, para protegê-la. Diz também que eles vieram até somente pelo dinheiro que ele roubava dos moradores da vila. O 13º, enquanto clama por piedade e por sua vida, gagueja que o dinheiro está no quarto dos fundos. Quando os três correm para completar a missão, a vem que havia sido usada de escudo corre antes de fugir, [illegible] o gordo é [illegible] fraco e [illegible] "aqueles ladrões" são muito mais homens [illegible] ele. McNeil, enfurecido, começa:

— [illegible] Ha ha ha ha [illegible] Waaaaaah! Apenas esperem [illegible] veremos [illegible] vai rir [illegible] último... [illegible] pirralhos! [illegible] mostrar quem é o verdadeiro [illegible]

Bela vaca tenha Bunyan

Algo parece errado. As pessoas da vila de McNeil não louvam os pequenos heróis, mas o culpam pela ira do prefeito. Estaria Loki errado ao dizer que McNeil era um tirano mesquinho? Não, talvez não. Afinal, esta era a opinião de quase todos na vila. Mas então qual a razão da reação dos moradores? Talvez Bunyan possa jogar uma luz no caso.

[illegible] os moradores [illegible] vila, [illegible] sacos de dinheiro [illegible] tas das casas. Mas mal sabiam os heróis de Cedar Woods que o verdadeiro problema não começaria até o amanhecer...

No dia seguinte, os pequenos ladrões comemoram o sucesso da invasão na noite anterior. Teepo diz estar ansioso para ir até a vila, afinal agora eles são realmente heróis. Sem roubar nada [illegible] há um [illegible], tendo cuidado do Nuq e recuperado o dinheiro roubado da população... Assim sendo, desça até o vilarejo. Mas Bunyan avisa: preparem-se para uma mudança... [illegible] queira, dê uma passada no local onde Mygas está acampado, verificando se você conseguiu algum Skill nova.

Lá chegando, algo inesperado acontece. Ao contrário do que os heróis pensavam, os moradores recriminam a ação [illegible] de terem invadido a mansão e distribuído o dinheiro, além de culpá-los por McNeil achar que os três invadiram a mansão a mando dos moradores. [illegible] também que as [illegible] podem estar [illegible], mas ainda assim é melhor que McNeil expulsar a todos do [illegible] proibi-los de trabalhar. Sem mencionar o fato de que o prefeito possui certos contatos nada bonzinhos no submundo... Como as lojas de itens e armas estarão proibidas de funcionar por enquanto, saia à procura do culpado por tudo isso. Quando perguntados sobre Loki, eles dirão que ele foi para a [illegible] da fazenda de McNeil. [illegible] lá imediatamente!

[illegible] encontrará nos arredores da pequena cabana à beira da estrada de terra, diante de uma [illegible]. Percebendo a aproximação dos heróis, Loki começa:

— O-oi [illegible] T-tempo bom, [illegible]

— Hey, Loki. Nós fizemos [illegible] e disse. Devolvemos o dinheiro de McNeil [illegible] todos.

Loki faz [illegible] sinal para que não falem muito [illegible] pessoas possam ouvi-los. Além disso, se descobrir que [illegible] você está [illegible] (Ri-

pergunta Teepo, sem entender a atitude [illegible] homem de capa verde. — Você disse [illegible] McNeil era [illegible] mau.

Loki diz então [illegible] podem [illegible] com mais segurança na [illegible] falando para [illegible] na frente. Entre então na pequena [illegible]sa, esperando pelo encapuzado. Mas, em fuga [illegible] quem [illegible] é Bunyan... Acompanhado por uma vaca!

— [illegible] contratado para tomar conta [illegible] coisas... — comenta ele. — Então, o que quer que eu diga será para as vacas...

Rei, mais conciliador, questiona o lenhador quanto ao que está acontecendo.

— Hey, vaca... [illegible] Loki, pensando [illegible] pode [illegible]

Rei entende [illegible] agora eles não podem [illegible] naquela cidade por muito mais tempo, [illegible] suas vidas agora correm perigo... Bem, [illegible] fazer em McNeil, retorne à Cedar, procurando voltar a cabeça. O pessoal nos arredores dirão que viram dois sujeitos nada amigáveis procurando por eles. Mas mesmo isso não os prepararia para o que [illegible]. A pequena casa no coração da Cedar, [illegible] e [illegible] [illegible]

Enquanto Rei corre [illegible] confirmar de perto o [illegible] dois [illegible] se aproximam. Teepo [illegible] pelo rapaz-tigre que logo em seguida aparece.

meio segundo em que você não deve pressionar nenhum botão.

Tipos de Iscas

Com a grande variedade de peixes, as iscas também possuem seu abrangente leque de opções, cada uma mais eficaz para certa espécie de peixe ou ocasião.

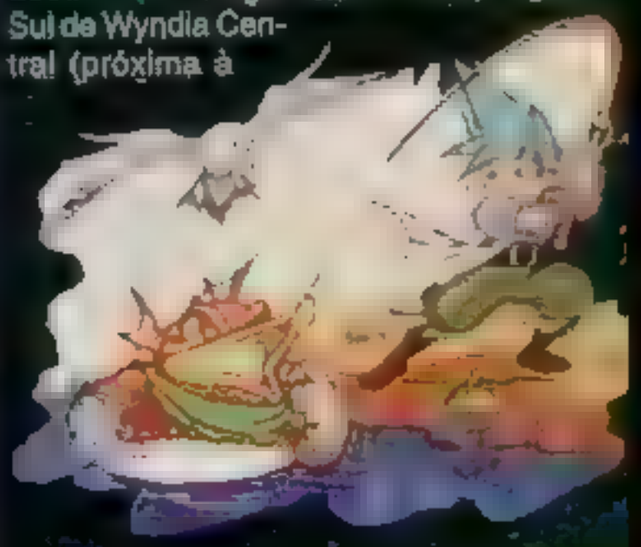
As iscas podem ser divididas em quatro tipos, cada qual com seus vários Ranks (listados do Rank 1 ao 4): **Worms / Minhocas**, que reúnem as iscas *Worm*, *Spirit*, *Caro* e *Heavy Caro*; **Frogs / Sapos**, com seus *Toad*, *Baby Frog*, *Frog* e *Fat Frog*; **Fishes / Peixes**, englobando *Sinker*, *Float*, *Hanger* e *Deep Diver*; **Poppers / Peixes Maiores**, onde se incluem os *Old Popper*, *Popper*, *Top* e *Dog Walker*. Além destas, existem dois casos especiais: *Ding Frog* e *Coin*. Coin não se encaixa em nenhuma das quatro classificações, mas é a única capaz de atrair Manillo, o mercante (aliás, sem a necessidade de nenhum TEC). Já Ding Frog é a isca definitiva. Uma isca de Rank 5, ela reúne todas as características dos outros quatro tipos, permitindo a você pescar praticamente qualquer coisa, desde Spearfishes à Puffers. Contudo, você só a consegue jogando no Clear Game (após terminar o game pelo menos uma vez), falando com Bow de BoF2, tendo uma pontuação de pesca acima de 7000 (Ranking Master of Angling +). Mas deixemos esse assunto para depois...

Tipos de Peixes (Região de Yraall Leste)

Jellyfish: Tipo de animal que flutua e é fácil de pegar.
Uso: Recupera 1 HP
Tamanho Médio: 20 cm
Isca: Worm
Localização: Região norte de Yraall, Região Norte de Wyndia Central, Mt. Myme

Pirana: Agressivos, caçam em grupos!
Uso: Recupera 20 HP
Tamanho Médio: 30 cm
Isca: Worm
Localização: Região Norte e Sul de Yraall, Região Oeste de Wyndia do Leste, Região Oeste de Dauna Hills Oeste

Puffer: Como um Blowfish, mas não possue veneno.
Uso: Dano por fogo a um único alvo (combate)
Tamanho Médio: 35 cm
Isca: Popper
Localização: Região Sul de Yraall, Região Sul de Wyndia Central (próxima à



Arena), Região Sudoeste de Yraall, Região Central de Wyndia Central (próximo ao Maekyss River)

Trout: [illegible] de minhocas e pequenos peixes.
Uso: Recupera [illegible] HP
Tamanho Médio: 50 cm
Isca: Worm
Localização: Região Sul de Yraall, Região Oeste de Wyndia do Leste, Região Oeste de Dauna Hills, Região Sudoeste de Yraall

Rainbow Trout: Peixe [illegible] água doce. Vive em águas profundas.
Uso: Recupera [illegible] AP
Tamanho Médio: 50cm
Isca: Worm
Localização: Região Norte de Yraall, Região Sul de Wyndia Central (próximo à Arena), Região Oeste de Dauna Hills

Manillo: Comerciante que via[illegible] todos os mares do mundo.
Uso: Troca itens por peixes
Tamanho Médio: 150[illegible]
Isca: Ocs
Localização: Região Sul [illegible] Yraall, Região Leste de Wyndia do Leste (próximo à Tower), Região Sudeste de [illegible], Região Oeste [illegible] Dauna [illegible] Região Sudeste [illegible] Rhapala (próximo às Tidal Caves), Região Oeste de Urkan (próximo à Lost Shore)

Pontos [illegible] pesca [illegible]

REGIÃO DE YRAALL LESTE

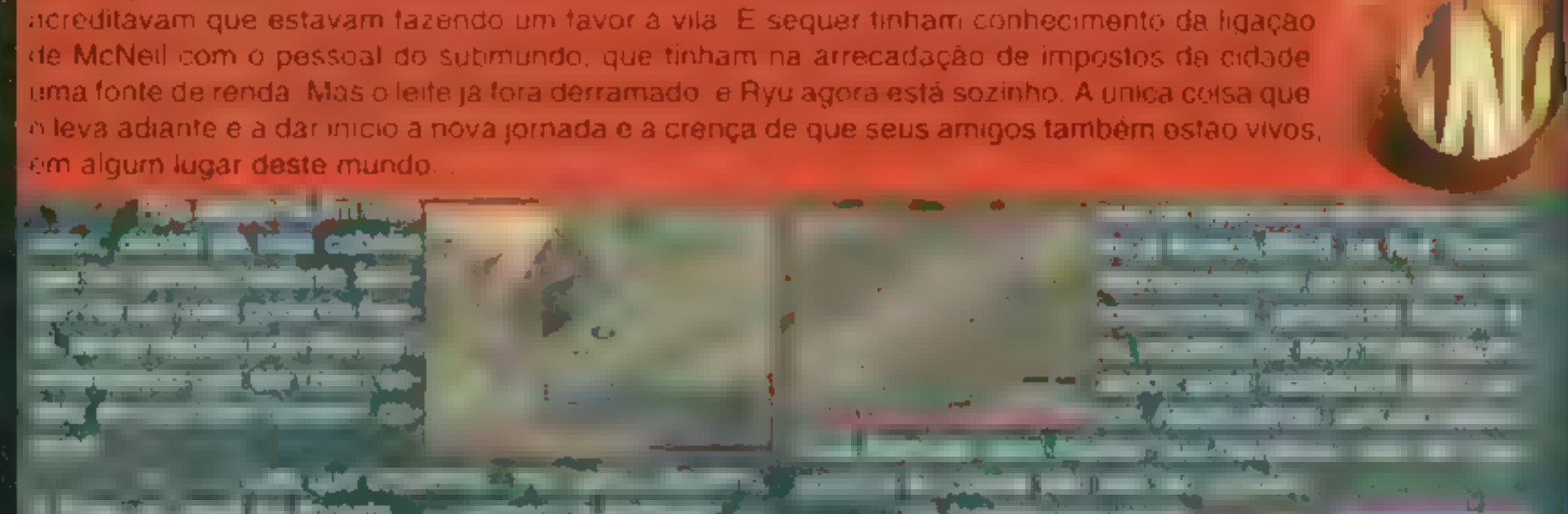
Região Norte de Yraall
Aqui existem vários pequenos peixes nadando na correnteza.
Peixes existentes: Jellyfish, Pirana, Rainbow Trout

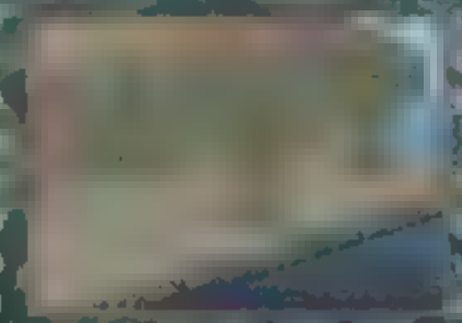
Região Sul de Yraall
Você vê uma forma familiar entre os peixes.
Peixes existentes: Pirana, Puffer, Trout, Manillo

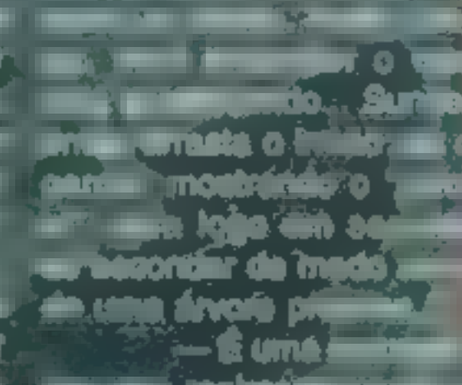
Itens de Manillo na região Sul de Yraall

Silver Knife: RainbowTrout x2, [illegible] x2
Iron Helm: [illegible] Pirana [illegible]
Wristcloth: Trout x1, Puffer x1
[illegible]: Pirana x3
Frog: Pirana x[illegible]
Popper: Puffer x2
Float: Puffer x2
Skill Ink: RainbowTrout x1, Trout x1
Bell Collar: Angler x3, MartianSquid x3, Sea Bream x5
Holy Mantle: BlackBass x3, Bass x9, Sea Bass x9
Obs: Aproveite o preço da Skill Ink aqui, pois você não encontrará mais barato em lugar algum.

Itens (Mansão de McNeil):
1 Wallet
1 Firecrac[illegible]
50 Zenny
1 Egg
1 Gems
3 Vitamin
1 Panacea
1 MultiVitamin
600 Zenny
1 Magic Shard
1 Life Shard
1 Broad Sword
1 Eye Drops
40 Zenny
1 Taser
120 Zenny
1 Healing Herb
1 Grappling Hook
1 Swallow Eye







I had no choice but to hear you
You stated your case time and again
I thought about it

You threat me like I'm a princess
I'm not used to liking that
(Head Over Feat, Alanis Morissette)

Bunyan, o mestre da floresta

Depois da suposta morte de Rel... Teepo, Bunyan decide ajudar os aventure... ros de alguma forma. Como ele já não está mais na idade para acompanhá-los, vê em sua experiência um modo de guiá-los. Ele oferece seus serviços como Master sem exigência alguma.

Sendo um lenhador, Bunyan é po... suidor de várias ótimas técnicas que envol... vam força física. Suas armas e penalidades também são excelentes para personagens de força física, como Garr ou mesmo Rei, em níveis mais elevados e com uma agilida... de já bastante alta. Thief pode até ser uma boa opção, mas há um grande porém: mais adiante no game, você precisará de MUITO AP para conseguir realizar e, o mais importante, manter suas transformações em ação. E cada penalidade de AP por avan... ço de nível já é um prejuízo bastante gran... de... Mas não pense que a frequência de esquivas cairá devido à grande ... Ela se manterá normal, como antes.

Bunyan

Local: Na cabana da floresta próxima a... McNeil, depois da "morte" de Rel... Teepo

Exclusivas: Nenhuma

Skills:

Ninja	Master
Rising Sun	5 níveis
Focus	5 níveis
Super Combo	5 níveis
Counterwall	5 níveis

Bonus a Bunyan:

HP	+
AP	+
POW	+
DEF	+
AGI	+
INT	-

Itens (Monte Myrmeg)
1 Icicle
1 Protein
1 Bat Amulet
200 Zenny
1 Skill Ink

Itens (Catacumbas de Wynd...
1 Glass Domino
1 Wisdon Fruit
1 Panacea
1 Vitamin
1 Light...

Itens (Wyndia...
4 Bread
1 Moxa
1 Ammonia
1 Healing ...

— Ok, Fahi, eles são todos seus... — Ryu para um grande homem-cavalo (que lembra Rand, de BoFII, aliás), vestido de bartender. — Isso, apenas mantenha os olhos deles e suas mãos longe das garrafas, ok? Temos coisas mais importantes a fazer que se preocupar com um bando de crianças. Valeu mesmo, Fahi. Ok, pirralhos... Vocês terão o que merecem depois que o Torneio terminar. Por enquanto apenas fiquem aqui e comportem-se, ok?

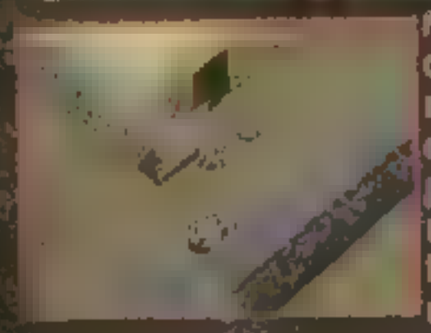
Sander ainda comenta algo com a grande gárgula atrás do mesa Garr, antes de sair com seu irmão. Logo em seguida Fahi volta às suas bebidas (a tomá-las, não a preparé-las!).

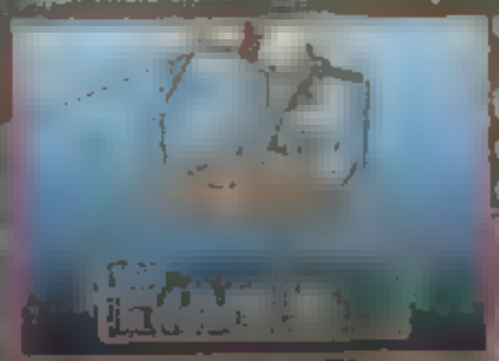
— Ryu... Você está legal? Se pelo menos a gente conseguisse se livrar destas cordas... Mastiga-las... assusta-se a menina com a estranha [illegible] de [illegible]. Eles [illegible] vão funcionar. Elas são muito grossas.

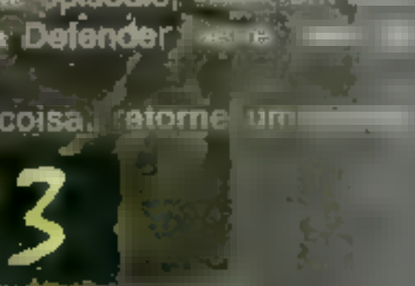
Mesmo assim, Ryu não hesita em por em prática seu plano. Ao notar que o pequeno garoto conseguira roer todas as cordas de uma única vez, a princesa, mais uma vez, se surpreende. Já livres das cordas, após uma cautelosa observada [illegible] local e no bartender já [illegible] pra [illegible] Bagdá, dão

Introdução

Mesmo tendo escapado de seus captores, Nina e Ryu não estão a salvo. Presos em uma região que desconhecem, os dois pequenos se vêem cercados por todos os lados, tendo os tentáculos do sindicato do crime do qual Sunder e Ballo fazem parte espalhados por todos os lados...







— É isso... [illegible] gente vai estar procurando você — saindo logo em seguida.

Saindo do Fahr Pub, e após uma pequena comemoração, eles se vêem em uma estranha cidade chamada Genmel, em [illegible] desértica de Wyndia, próxima ao monte Boumoré. Você encontrará 80 Zenny no armário atrás da velhinha dona do hotel. Caso resolva conversar com as pessoas ali, descobrirá que todos estão muito animados com o grande "Torneio dos Campeões" que ocorre todos os anos na cidade (talvez isso mesmo). Genmel também é conhecida por Arena, recebendo os melhores lutadores do mundo que vêm em busca de [illegible] realizar qualquer [illegible] Por causa disso, a cidade [illegible] por um período de [illegible] nas em alta. No [illegible] loja de armas, vale [illegible] uma Weaponized [illegible] aproveite mais um comerciante da raça do [illegible] com ele e receba um Fiber, um item [illegible] 20-30 [illegible] descontos [illegible] arsenal.

[illegible] dentro [illegible] dos [illegible] de Wyndia, você [illegible] pelas portas que [illegible] mento, tem outras prioridades (uma [illegible] com [illegible] momento em que você também [illegible] também uma pequena [illegible] encontrará um Wisdom Pearl no armário. Saia da [illegible] vaga para o Monte [illegible], local onde se localiza [illegible] o único teletérico de todo [illegible] de Wyndia. Suba a [illegible] escalando uma [illegible] até topo de Inferno (você pode ser [illegible] o medo do R1) com 200 Zenny. Quando chegar ao topo, você avistará uma casa. Não entre nela ainda (ou seja, não converse ainda com o homem de cachimbo ali), saltando penhasco abaixo na parte mais à direita do local. Chegará o momento em que você chegará a uma plataforma contendo um baú com um Buckler. Só então retorne à casa e fale com Mason, diante da porta, que convida os dois para passarem a noite ali [illegible]

Sunder [illegible] Apesar de [illegible] que acha que, [illegible] não vieram tão longe assim [illegible] que o [illegible] nascer, [illegible] assistente os [illegible] ão até um lugar a salvo, do outro [illegible] teletérico. Depois da conversa, verifique o armário, encontrando uma Bent Sword. Em seguida, [illegible] problema ao forno, para dormir um pouco.

Ao acordar, [illegible] entraram. Ela estará trancada, [illegible] vezes e gritar para que abram. Nina ouve [illegible] vozes conhecidas. Sunder está ali, trazido pelo assistente de Mason que,

[illegible] [illegible] [illegible] [

encontrando um misterioso ponto verde à montanha. estreito corredor ... monte. Entre no local encontrando ... cristal ... Chrism aprisionada.

Em seguida, siga à direita, na direção oposta às montanhas, até encontrar ... peculiar à beira da estrada. Se preferir, pode parar ... pouco antes de ... obrigado a ... passada ... lá.

Crash
Boom
BANG!

PRAZER EM CONHECÊ-LOS! EU SOU MOMO!

Nina, meio relutante, responde o cumprimento dizendo que infelizmente não são amigos de Honey, mas sim apenas crianças procurando um caminho para Wyndia. Mas a moça de óculos continua a gritar...

QUE?! OQUE?! DESCULPE, MEUS OUVIDOS ESTÃO ZUMBINDO DEPOIS DAQUELA EXPLOSÃO!

A princesa então entende o caso e grita ninguém vai conseguir se comunicar...

OLÁ! VOCÊ PODERIA, POR FAVOR, MOSTRAR PRA GENTE O CAMINHO PRA WYNDIA? — brada Nina usando ... forças ... mões.

Ninguém se move por algum tempo, mantendo-se calados, até que a pesquisadora se manifesta.

O QUE?

Mais tarde, com o ouvido de Momo já recuperado do estrondo, a moça se desculpa dizendo que levará eles a Wyndia pessoalmente. A pequena princesa agradece, falando que seu pai a recompensará por seus esforços ao chegar no castelo. É então que a pesquisadora liga as informações e entende aquela ... pois. Nina, ... a princesa, Nina ... concertada por seus poucos modos para com a realeza ... de azul e reverencia apressadamente a pequenina. Esta, por sua vez, dispensa as formalidades. Momo estava ajudando-os. A pesquisadora se atira, dizendo que precisa realizar ... preparativos antes da partida, aconselhando os garotos que descansem um pouco.

Tempos depois, Momo retorna, dizendo estar tudo pronto para a partida. Além disso, quando foi comprar alguns itens com o mercador diante da torre, ela encontrou uns homens com aparência de bandidos procurando por algumas crianças. Mas não há o que temer. Afinal de contas, por causa dos experimentos com Chrysm, os monstros são atraídos para a torre sem contar a presença dos soldados mecânicos e das armadilhas que protegem o local.

Mas Momo! A gente conseguiu chegar até aqui! — comenta Nina.

Só então a moça resolve perguntar como as duas crianças chegaram tão longe. Sendo a torre não tão protegida como os habitantes pensava, então a saída ... porta da frente estava fora de cogitação. Nela eles subiram ao topo. Momo garante que está tudo sob controle (bem ela também assegurava que ninguém poderia chegar até onde estavam...). Momo entra em seu grupo, dando a você a opção de salvar seu progresso. Aproveite para mudar sua formação para ATTACK, colocando Ryu na linha de frente (em especial caso você tenha vencido Sunder e Balloma na prisão). Evite colocar Momo pois, além de possuir um ATK alto ela corre o risco de errar cerca de 25% das vezes. Assim sendo, saia e retorne ao corredor.

volta para Wyndia. Você está prestes a entrar em ... locais com mais inimigos ... game. ... trate de se equipar e renovar seu ... que detém com o mercador-peixe diante do local.

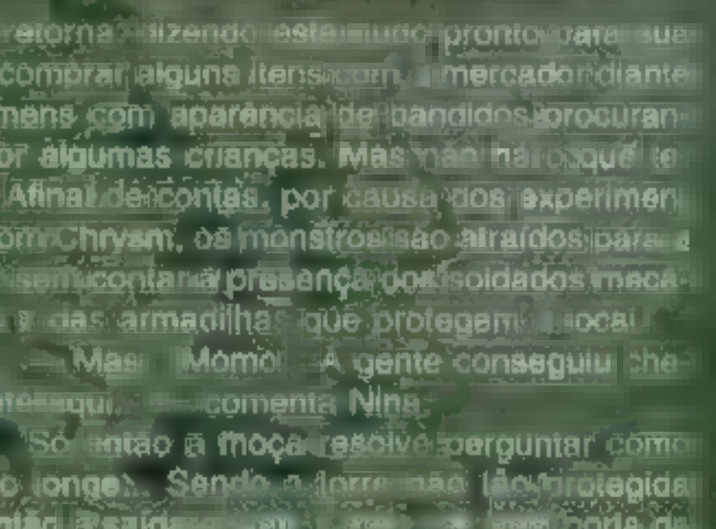
Vasculhando os arredores, você encontrará várias pedras. Retorne mais tarde, quando tiver alguém que consiga mover pedras para pegar alguns itens. Você também achará um robô laranja, que se dirá instrutor de combate. Fale com ele para conhecer mais alguns toques de batalhas. Falando com o viajante, você descobrirá que uma mulher vive ... No mais, você terá de entrar em uma ... duas portas ao lado da piscina ... com um baú.

Uma vez dentro da torre, você encontrará alguns novos oponentes, além de uma ótima Skill, a Last Resort, aprendível com os Orcs. Ao final do corredor, haverá um grande cristal. Com Nina ... arremessar uma esfera mágica contra ele, fazendo com que o contador surja ... centro ... Para ... o desafio, lembre-se dos outros quatro cristais menores que adornavam os quatro cantos da piscina na entrada da torre. Bem, você deve voltar lá e acendê-los com as esferas mágicas de Nina, dando a volta pela borda de cima, uma vez que, uma vez que você retornar por onde entrou, tudo isso em menos de 30 segundos. Com isso você poderá esvaziar a piscina e pegar o conteúdo do baú ... dentro. Mas não ... porém, dependendo de quanto tempo você levar para realizar o desafio, ... terá mudado. Caso em seu ... tenha sobrado mais de seis segundos, você conseguirá um Ringnote, acessório que permite a você absorver o dano causado por ataques baseados no elemento gelo, podendo conseguir outro somente em partes mais avançadas do game. Caso tenha entrado em seis ... cinco segundos, você terá a oportunidade de receber um ... que recupera 100 AP. Agora, caso tenha demorado mais que 26 segundos, seu prêmio será uma ... que recupera 100 HP. Depois disso, retorne ao andar superior (por onde você deu a volta), chegando a uma placa onde ... um ... sobre ... a torre é ... ... ter de Chrysm ... ... antes à ...

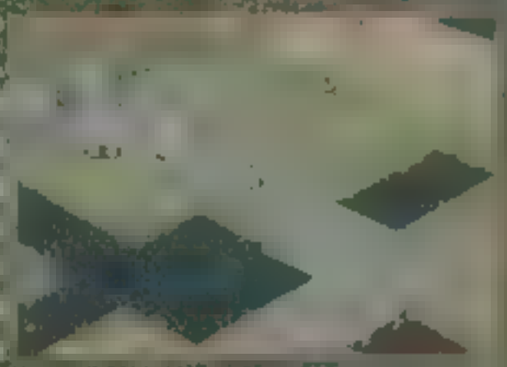
Entre pela porta acima, encontrando o longo corredor que fará uma curva à esquerda, terminando em uma sala com uma porta e um outro corredor. Pela porta, você chegará a uma espécie de quarto, com duas camas, onde você pode dormir para recarregar suas energias; aliás, é um ótimo instrumento para que você possa elevar seu nível sem gastos adicionais com Healing Herbs ou demais itens de cura. Um diário e alguns livros explicando mais profundamente o ... o Chrism. ... mais, você pode deixar isso tudo para trás e continuar pelo outro corredor, subindo as escadas ao lado delas.

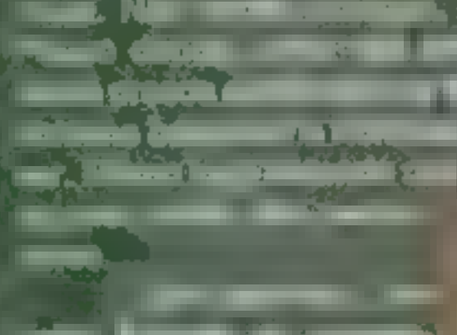
Continue subindo até ser testemunha de um estranho episódio. ... uma porta, um pequeno ser de cor de bronze sai, protegendo sua cabeça logo em seguida. Um clarão irradiado da sala, de onde a criatura saíra, tornando-se mais ... mais forte até que um grande estrondo é ouvido. Curiosos como só, viram, os pequenos entram na sala, encontrando pedaços de tubos de ensaios e outras coisinhas quebradas pelo chão. Diante de uma ... poucas coisas intactas na sala, ... balcão de pedra ... uma mulher ... longas tranças ruivas e estranhas roupas azuis.

Hmmm... eu acho que a chave está em estabilizar o chrysm puro. E isso! Sua ... pressão ... gaseificação ... mantida baixa ... com a ... interrupção ... pequeno ... marrom, ela se volta para a entrada do local, gritando: Huh?! O QUE?! VOCÊS!? VOCÊS SÃO AMIGOS DE HONEY?



... trancada explica tudo isso. ... as à porta só se abre caso você resolva este puzzle. Caso não queira ... achar muito a cabeça, siga o diagrama. Dentro da sala, três baús contendo uma ... Flame Chrysm e ... Chrysm. Tendo em vista a fraqueza de boa parte dos inimigos aqui ... elemento Fogo, equipe a





Duranedal

-Local: Nas pedreiras de Wyndia

-Habilidades Marteladas

-Skills:

Nome	
Unmotivati	1 nível
Feign Swing	2 níveis
Backhand	1 nível

-Status e Resistências

AP	
PWR	
DEF	
AGI	
INT	

Itens (Armas)
50 Zenny
1 Flyer

Armas

-Info-

0

-ITEM SHOP-

Healing Herb	Item	10
Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Drop	Item	20
Panacea	Item	100
Ammonia	Item	200
Dynamite	Item	200
Weather Master	Item	200
Tower	Item	200

-WEAPON SHOP-

Broad Sword	Espada	800
Bonemaster	Espada	1200
Mace	Cajado	400
Magician Rod	Cajado	780
Rippers	Garras	800
Ranger Garb	Armadura	520
Cuirass	Armadura	800
Breast Plate	Armadura	1000
Gauntlet	Escudo	400
Bronze Shield	Escudo	810
Glass Dorino	Escudo	450

Itens (Mt. Bonemaster)
200 Zenny
1 Panacea
1 Bent Sword
1 Buckler
1 Life Shard

Pontos de pesca da
REGIÃO LESTE DE WYNDIA

-Região Sul de Wyndia Central (Perto
Ladeira da Garupa do Rio.
Peixes existentes: Pulau, Piranha, Trout, Bass

-Região [illegible]
Mares)
Um famoso ponto onde todos pegam os
"grandes";
Peixes existentes: Flying Fish, Blowfish
Black Perch, Octopus, Marlin

-Região Central de Wyndia (Perto
Ilhota para Wyndia)
Existem vários peixes diferentes trazidos
pelo mar.
Peixes existentes: Piranha, Trout,
RainbowTrout, Bass, Black Bass

Tipos de Peixes (Região Leste de Wyndia)

Nome: Peixe-torto. Vai atrás de [illegible]
Uso: Recupera HP
Tamanho Médio: 30cm
Isca: Qualquer
Localização: Região Central de Wyndia, Arena, Região Leste de Wyndia, Região Leste de Daurana Hills

O homem nunca aprende que brincar com o que não conhece é mais perigoso que ignorar o desconhecido. Dessa forma, com suas máquinas, pesquisas e experiências, moldam ao seu bel prazer os rumos que a natureza toma. Mas talvez a humanidade faça isso de propósito. Fazer o papel de criador, juiz e executor talvez os façam sentir mais próximos da deusa...

vasculhando os armários. [illegible] diretamente para a esquerda [illegible] Coffee Shop e Plant / Uzina.

A usina [illegible] grande plantação de alimentos, onde utilizam-se [illegible] máquinas e estufas [illegible] valem-se do Chrysm para aumentar [illegible] dução quando a qualidade dos alimentos. Logo à direita da entrada você [illegible] onde é possível também se comprar o [illegible] Mandrake (aliás, este é o único lugar no mundo que vende isso). Ainda ali, você [illegible] armários [illegible] Zenny e um Healing Herb.

Você [illegible] de se locomover aqui usando as esteiras. As alavancas coloridas mudam a direção de TODAS as esteiras da mesma cor. Por isso, calcule muito bem sua ação quando você acioná-las, conversando com as pessoas, você descobrirá que, algumas vezes, o crescimento das plantações foge do controle e os alimentos tomam formas grotescas, mutantes e quase monstruosas.

Você encontrará Palet supervisionando os cientistas. Mas, antes de falar com ele, dê uma passada pela sala da fornalha. Você conseguirá [illegible] um Healing [illegible] Vodka Shot. Só [illegible] tão vá falar com o diretor, usando Momo.

Palet dirá que precisam da ajuda de Momo não para concertar as máquinas, mas sim para cuidar dos alimentos mutantes, como a grande cebola [illegible] aliás, Mom achou uma fofura... Vai lá perto. Dias atrás, uma grande cebola entrou em contato direto com o Chysm, ganhando movimentos e tudo mais. Os pesquisadores jogaram-no na área de dispensa, mas ninguém mais tem coragem de chegar até lá. Assim, eles precisam que Momo acabe com o monstro na caverna. A moça aceita o desafio, pois acredita que nada disso teria acontecido se não fossem as máquinas de seu pai... Em troca, Palet promete dar um jeito de passá-los pela fronteira dos perseguidores. Assim sendo, siga para o mapa, encontrando uma nova área próxima à montanha, chamada Dump.

Na nova área [illegible] encontrará inimigos [illegible] iante fortes (dependendo do seu nível). Em compensação, pode aprender uma ótima técnica, conhecida por *Air Raid*, uma espécie de evolução do Jump que, além de causar dano razoavelmente elevado, [illegible] grande chance de cancelar a ação do alvo caso esta ainda não tenha sido realizada. Os Bombers tem como ataque principal esta técnica. Não perca tempo e aprenda-a! Outra técnica legal, mas um tanto inútil até que se consiga um Dream Ring, é o *Rest*, que recupera um pouco de HP e AP, mas coloca o usuário para dormir. Como o Dream Ring (que você só conseguirá em Lighthouse) previne o status Sleep, então suas características são recuperadas ao custo de 0 AP e em vários turnos seguidos uma vez que você não cairá no sono. Demorado, mas bem mais barato [illegible] usar o Wisdom Fruit [illegible] Seed. Você [illegible] aprender [illegible] dos Live Mushrooms cabeludos que recarregam 30 HP por turno.

Já de posse dessas técnicas, primeiramente siga à direita da entrada, tomando o caminho de cima na bifurcação. Continue por ele até encontrar a primeira coisa [illegible] aqui é descer [illegible] de [illegible] demais passagens estarão bloqueadas pelas caixas [illegible] também [illegible] sobre esteiras rolantes. Assim sendo, já é possível se deduzir [illegible] fazer mais [illegible] alavanca próxima. Assim, acompanhe a esteira até chegar [illegible] um grande poço de lava. Observe [illegible] lhos da direita, com duas alavancas, sendo uma vermelha e outra azul. A vermelha move as caixas na direção do poço, enquanto a azul faz exatamente o contrário. Bem, você quer liberar a passagem [illegible] uma ponte para poder chegar [illegible] o [illegible] canto direito certo? Bem, então seu objetivo é alinhar as [illegible] caixas [illegible] as plataformas. Novamente valendo-se das alavancas, utilize a vermelha [illegible] vezes, [illegible] acesso [illegible] Artemis [illegible] acessório que você PRECISA equipar, Momo, uma vez [illegible] ele elevará a chance de atingir [illegible] golpes, diminuindo a quantidade "Miss".

Com isso, vá andando à margem do lago fumegante, pela borda mais abaixo, encontrando um baú com uma Magic Shard no canto extrema direita. Em seguida, complete [illegible] caminho à norte, encontrando uma pequena entrada da caverna... Ao entrar na alcova, os heróis se deparam com uma estranha planta, se movendo com suas raízes se ramificando por todos os lados da sala.

— Uau! Olhem para isso! Essa... Coisa... Está se mexendo — exclama Momo, fascinada com o que vê. — Quem poderia acreditar nisso. Que energia Chrysm pudesse mutar uma forma de vida como essa! Se meu pai estivesse aqui para ver isso, o que ele diria? Pena que vocês nunca conheceram ele... É uma vergonha termos de dar um fim nisso, mas... Eu acho que podemos podá-lo e jogar no magma!

De repente, o inesperado acontece. Do assombroso vazio existente acima dos ombros da criatura, duas pequenas luzes vermelhas brilharam. E, como se as acompanhasse, uma voz trovejante ecoou, exigindo saber quem estava lá. A engenheira se assusta com a nova descoberta. Um ser mutante com a capacidade de falar e inteligência própria! A planta se assusta ao ser chamada de mutante. Não imaginava que era diferente dos demais. Não sabia que era único...

— Não! Bem... Uh, realmente alguns poderiam chamar você desse jeito, mas eu acho que você é incrível! Seria uma vergonha dispensar um espécime como você... — Momo tenta se explicar.

O mutante entende que aqueles diante de si foram mandados para matá-lo. Tentando proteger sua vida, a planta começa a fazer com que suas raízes se agitem e seus galhos ataquem... Prepare-se par enfrentar...

Mutant

400 HP 600 EXP 300 Zenny

Attacks: Dream Breath, Venom Breath, Clap

Vulnerable: Fire

Susceptible: Sleep

Null: Nulo

Se você tenha vencido Sunder e Balio anteriormente, é provável que Mutant não seja um oponente à altura, devido ao seu alto nível. Mas mesmo assim, há um grande problema. Não pense que se trata de um de seus ataques, como *Dream Breath*, que tem 50% de chance de adormecer um personagem; o *Venom Breath*, que pode causar o status poison em 100% dos casos. Muito menos *Clap*, que causa de quinze a trinta pontos de dano, dependendo de sua DEF (mas que pode ser bastante reduzido com a ajuda de um Protect de Ryu). O maior problema de Mutant é seu Regenerate, que recupera 100 HP automaticamente por turno! Ou seja, em menos de três turnos ele estaria com toda a energia

Existem dúzias [illegible] para [illegible]. Tipo fácil, [illegible] mais dano que [illegible] jorrando. Uns [illegible] poucos macetes de [illegible] Fyra, [illegible] Crisy (para [illegible] de Niga, [illegible]

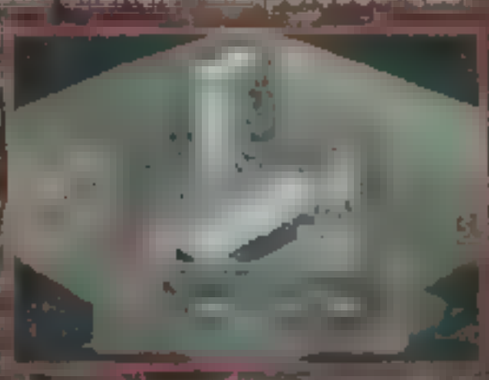
[illegible] que quiser [illegible] se preocupar [illegible] mente [illegible]. É possível que você tenha vindo mais despreparado [illegible] de ataques. Então, que tal diminuir os ets para [illegible] alguma magia ou ataque baseado no elemento fogo, a mensagem "[illegible] das regenerações as quais o oponente tem direito. Assim, combinando o [illegible] de Momo com o Flame Chrysm (contanto que acerte...), você já consegue [illegible] para o seguinte turnos, Mutant usará uma, acabando com a quarta. Por fim, [illegible] e ele não mais terá como se curar dos ataques. Assim que ele ficar [illegible], use [illegible] Claw, Fire Breathe, Simoone e tudo mais que puder causar com fogo, [illegible] Chrysm (que atinjam... Talvez já esteja na hora de Momo procurar um oftalmologista...).

O mutante se desculpa pelo que aconteceu. Ele [illegible] não pode impedir que seu corpo e tudo ao redor começasse a atacá-los. Por instinto, Momo diz que, comparado à descoberta do vegetal vivo, nada disso importava. Mas o mutante entende [illegible] E, por isso, pede um último favor aos [illegible] pede para que o joguem na lava, [illegible]. Desta forma, o mundo ficaria [illegible] criaturas como ele. A ação então é passada [illegible] com o mutante se jogando [illegible] Momo, [illegible] algum [illegible] das regenerações [illegible] de Momo com o [illegible] e ele não mais terá como se curar dos ataques. Assim que ele ficar [illegible], use [illegible] Claw, Fire Breathe, Simoone e tudo mais que puder causar com fogo, [illegible] Chrysm (que atinjam... Talvez já esteja na hora de Momo procurar um oftalmologista...).

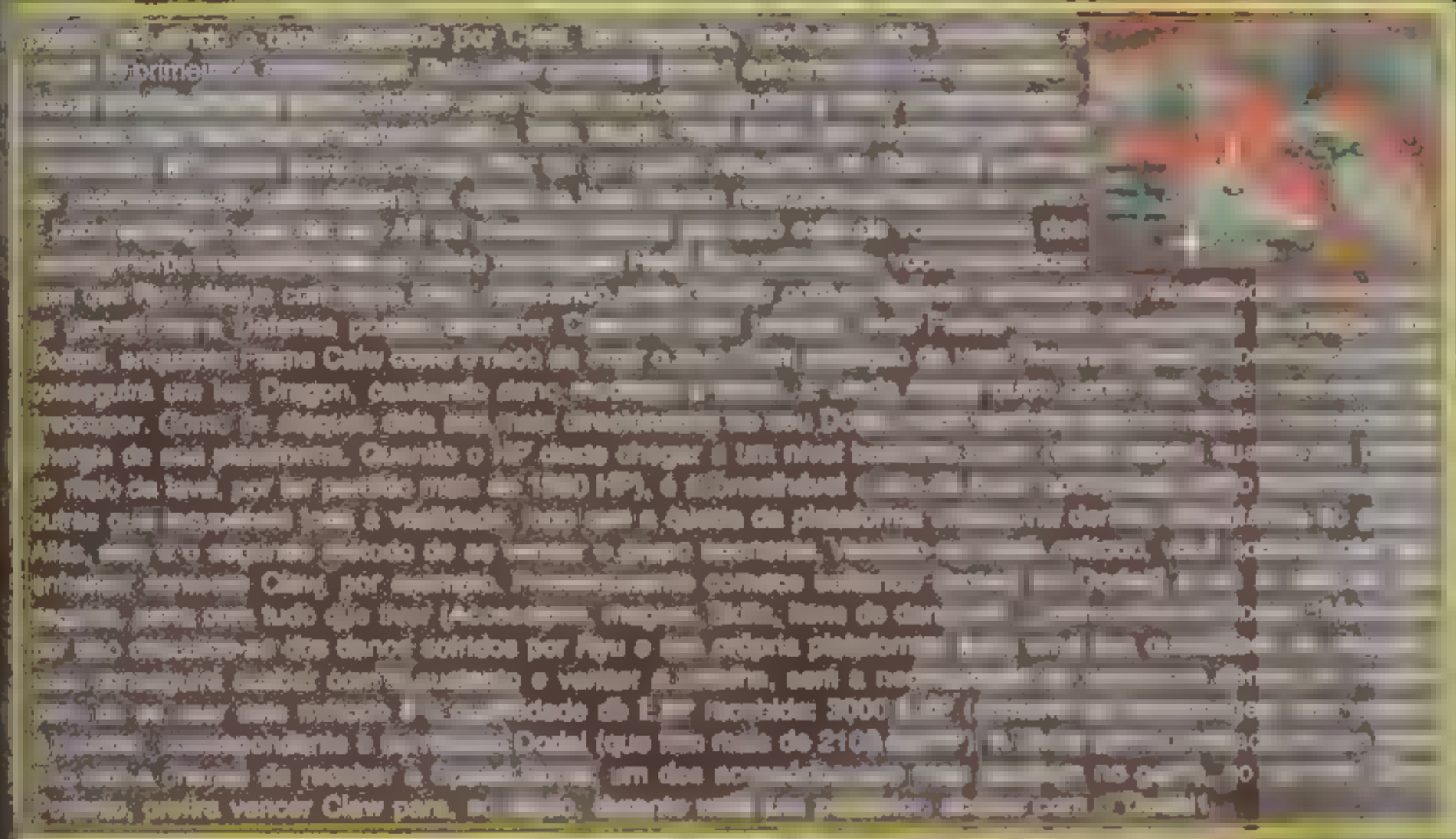
Mas parece [illegible] é curioso [illegible] — [illegible]

[illegible] grado. [illegible] Voz [illegible] Lembra [illegible] Não... Cuidadosa [illegible] E [illegible] criatura [illegible] o [illegible] que [illegible] Um breve [illegible] [illegible] todo [illegible] [illegible] [illegible]

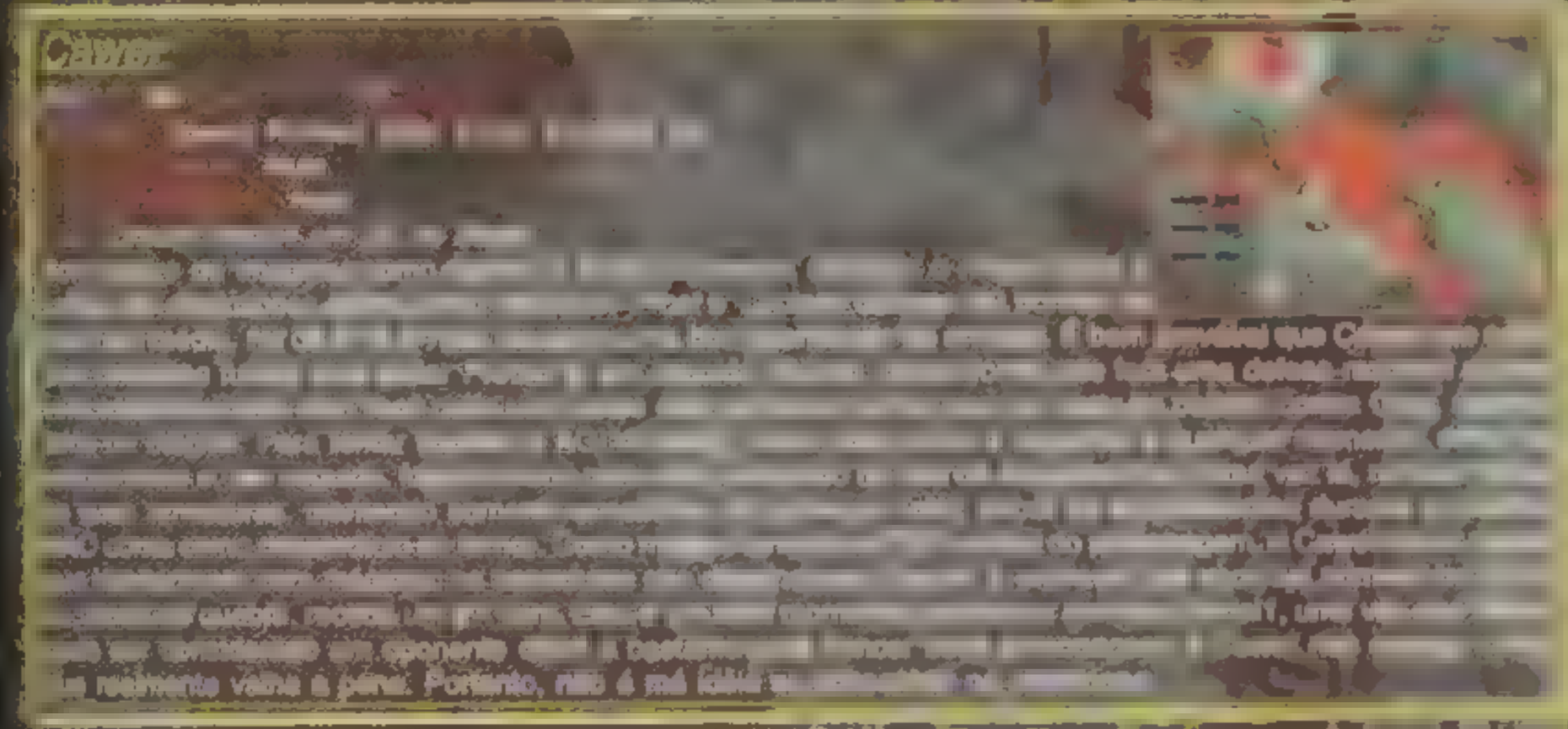
Sendo capturados novamente por Sunder e Ballo, os quatro heróis são levados a participar do campeonato de Arena e vencer para poder garantir sua liberdade e a vida de um de seus companheiros. Assim, mesmo diante dos mais difíceis dilemas, você terá de duelar... Até o último permaneça em pé



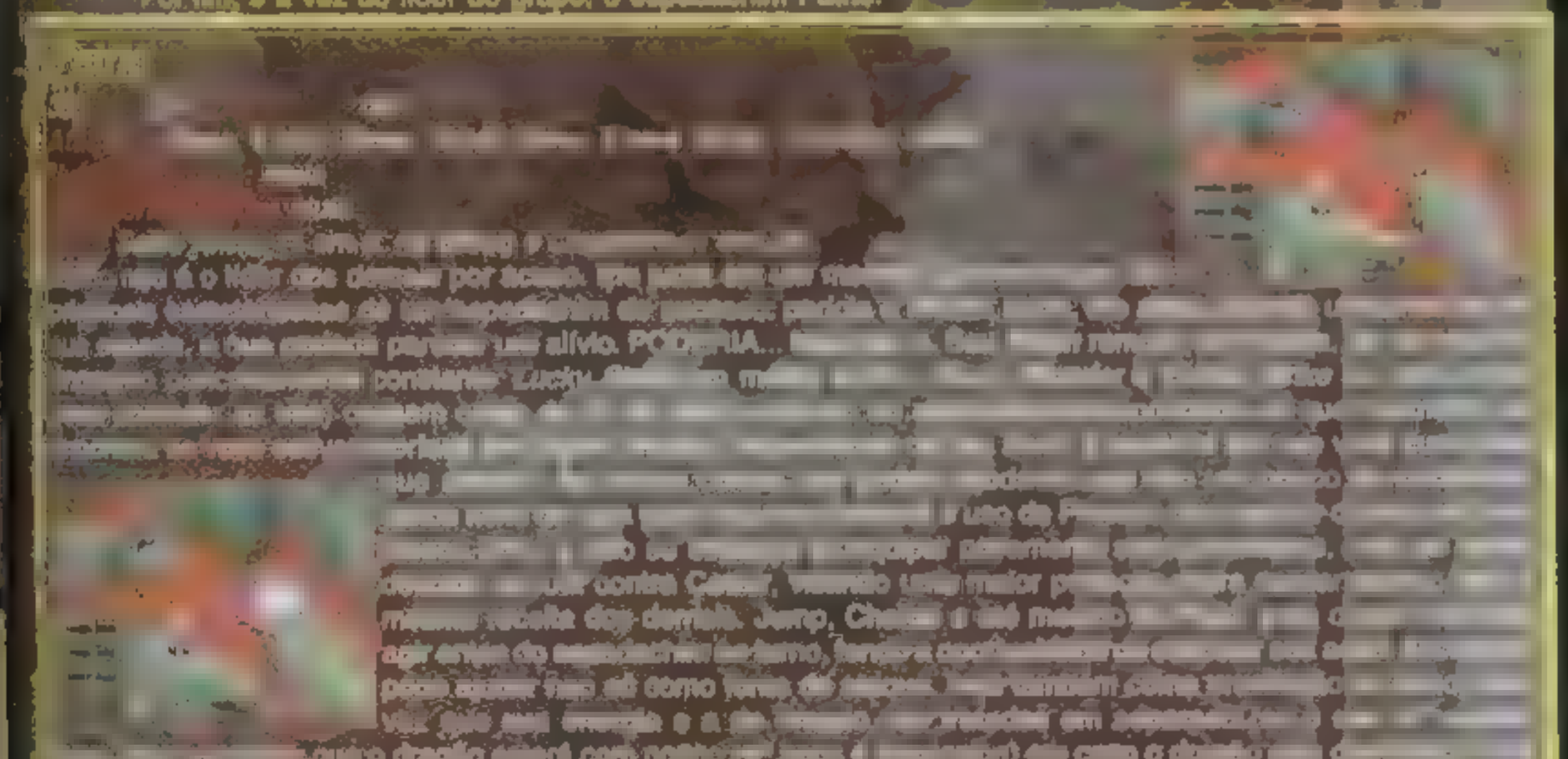
Gamers Book 28



Com a derrota de Claw, é a vez do chefe [illegible]



Por fim, é a vez do líder do grupo, o espadachim Felix.



— Com certeza... Eu estava, aliás, [illegible]

D'Lonzo, a mestra do crime

No topo da colina mais alta da área do Coffee Shop, uma estranha mulher de longos cabelos purpúreos diz ver nos personagens um grande potencial para se tornarem verdadeiros guerreiros, dispondo-se a ser [illegible] Master para eles. Todavia, ela exige somente uma coisa: cautela. E, em seu dicionário, cautela se resume a [illegible] muitas armas. Assim sendo, você precisa possuir um mínimo de quinze armas diferentes (mais de quinze Broad Swords!) para que ela realmente invista em você.

Sendo [illegible] agilidade e destreza são pontos muito favoráveis para um combate. E, sendo estas características passadas para seus discípulos, tanto a precisão dos golpes (em outras palavras, a capacidade do personagem de atingir seu alvo) quanto a capacidade de esquiva do discípulo se elevarão grandemente. Elementos que se encaixam bem em Rei e Ryu, personagens de grande velocidade, destreza e capacidade de esquiva já bem desenvolvidas. Em relação aos bônus, ela e Maryleep, à toda, são as únicas que concedem benefícios à [illegible] de um personagem. Apesar disso, -2 AP pesam bastante para a evolução de alguns personagens, da mesma forma que o Master Bunyan. Quanto às técnicas, dê preferência à [illegible] de aprendê-las, em especial [illegible] indispensável para se roubar [illegible] Rei no grupo. Monopolize também é uma ótima opção para ela, em especial em partes mais avançadas do game, onde a quantidade de EXP para se avançar é imensa.

D'Lonzo

-**Local:** No [illegible] da colina do Coffee Shop.
-**Exigências:** Pelo menos quinze armas diferentes em seu inventário.
-**Skills:**

Nome	[illegible]
Monopolize	[illegible]
Unlimited	[illegible]
Steal	[illegible]

-**Bônus a Cada Level:**

HP	[illegible]
AP	[illegible]
PWR	[illegible]
DEF	[illegible]
AGI	[illegible]
INT	[illegible]

Itens (Plant):
1 Healing Herb
50 Zenny
1 Ginseng

PLANT

-ITEM SHOP

Mendrake	Item	[illegible]
Antidote	Item	[illegible]
Eye Drops	Item	[illegible]
Molotov	Item	[illegible]

Itens (Dungeon):
1 High Boots
1200 Zenny
1 Magic Shard
1 Artemis' Cap

Yggdrasil, a milenar árvore da sabedoria

De tempos em tempos, a grande árvore do mundo, com suas várias ram[illegible]

campeão do campeonato, [illegible] estará esperando por [illegible] dizer que nunca se sabe [illegible] onde a sorte sorrirá.

Desça as escadas, dormindo e salvando [illegible] progresso caso [illegible] necessário. Em seguida, va[illegible] vendedor de itens e compre [illegible] quantidade [illegible] Fire Crackers, Icicles [illegible] mesmo Napalms, pois você precisará deles. Se quiser, antes do próximo combate, [illegible] volta [illegible] local. O quarto onde estavam Patrick [illegible] outros agora está ocupado [illegible] time de Kenichi, que vencera os pesos-pesados DeathMask. O próximo desafio deles será [illegible] que sempre luta [illegible] mesmo sendo este um [illegible] onde times [illegible] permitidos. Pelos lados da [illegible] of the Kings, [illegible] ficará sabendo [illegible] a [illegible] Emitai fora decidida após [illegible] único feitiço do mago [illegible] e o grupo tiveram [illegible] [illegible] prêmio desta vez.

[illegible] tudo pronto, [illegible] para a área de [illegible] trada [illegible] Null Magic [illegible] corredor. Você encontrará a pequena filha de Emitai, possuindo bastante [illegible] muito preocupada [illegible] pai, por ter de [illegible] sua mágica enquanto sua [illegible] tenta confortá-la. Entre então em sua sala, [illegible] preparar-se para o embate. A coalhinha explicará as regras: luta grupal, de três contra três, vale tudo, exceto magias. Skills [illegible] gastam AP e causam [illegible] elemental também são consideradas magias e, portanto, são proibidas aqui. Todos comentam a sorte [illegible] pequeninos por terem de enfrentar um poderoso mago [illegible] magias.

Pouco antes das lutas começarem, alguém bate à porta.

[illegible] Eu poderia entrar? — diz uma voz de homem. — Sim, sou Emitai. Sei que não temos muito tempo, mas eu preciso falar com vocês... Vocês devem saber, minha filha está muito doente. Se eu não vencer este campeonato e conseguir o prêmio em dinheiro... Ela não vai [illegible] que posso vencer a batalha final. Minha mágica jamais [illegible] fora superada [illegible] Mas [illegible] Null [illegible] Hall, sou apenas como qualquer outra pessoa comum... Só posso depender destes meus dois garotos aqui... [illegible] apontando para os seus [illegible] começam a pedir para que dêem a vitória ao mago.

[illegible] começa a chorar. Ela sente por não poder ajudar, pois um dos personagens ainda está mantido [illegible] refém. Caso percam, sabem [illegible] os captores matarão [illegible] amigo [illegible]. Emitai, desanimado, suspira fundo e continua:

— Eu não sabia. Acho [illegible] terá [illegible] ser assim então... Ah [illegible] estou sentindo tanto... Por favor, perdoe seu pobre [illegible]

Os pequenos permanecem calados. No quarto de Emitai, ele lamenta que as coisas nunca [illegible] fáceis e que não queria recorrer ao que fará antes [illegible] finais, mas se vê obrigado. [illegible] Erguendo os braços, uma cúpula mágica encobre [illegible] ele e os [illegible] meninos [illegible] gorro.

O mago demora a entrar na arena, o que deixa todos preocupados. De repente, grandes estrondos são ouvidos, seguidos pela voz de Emitai, que surge das sombras, trazendo seus dois garotos, agora crescidos. Bem, então prepare-se para enfrentar...

Emitai

[illegible] HP 400 [illegible] EXP [illegible] 320 [illegible]
[illegible]: Nenhum
[illegible]: Nula
[illegible]: Nula
[illegible]: Mage Robes (1 em 8, roubado) e Magician Rod [illegible]

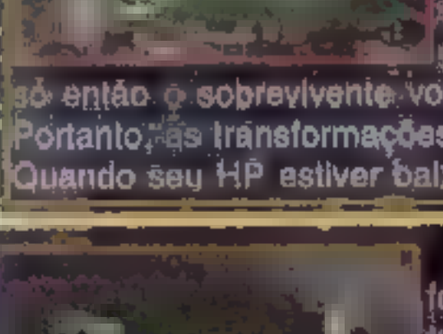
Golems

750 HP e [illegible] EXP [illegible] 3 [illegible]
Ataques: Hammer Punch, Spirit Blast
[illegible]: Nula
[illegible]: Nula
[illegible]: Life Shard (1 em 32, roubado)

Bom, aqui temos grandes problemas que seriam bem maiores se não houvessem as preparações para ela. Emitai não fará absolutamente nada na batalha, a não ser ficar parado, em posição de defesa. Ele nunca foi um homem de armas, e não poderia ajudar, sendo, portanto, café-com-leite, deixando a luta em três contra dois. Em compensação, os Golems são bastante poderosos. *Hammer Punch*, ataque comum de ambos, causa de 15 a 30 de dano, dependendo da DEF de seus personagens. *Spirit Blast*, não tão comum assim, remove entre [illegible] e 50 de HP, ignorando defesas. E como você não poderá usar magias que causem dano aos dois, então a tarefa será árdua, certo? ERRADO. Existe um meio bem simples para isso. Nina vai de qualquer item que cause dano elemental a todos, como os recém comprados Icicle e Fire Cracker. Caso Peco esteja no grupo, ele segue o mesmo que Nina. Ryu e Momo (se esta estiver participando da batalha) vão de técnicas como Jump, Charge, Double Blow ou mesmo ataques normais, todos direcionados a Emitai. "Mas por que, se ele é o único que não faz nada durante toda a batalha", você se pergunta. A resposta é simples: Emitai não está somente se defendendo, mas sim se concentrando, controlando os dois garotos. Caso ele sucumba, os Golems perderão o controle e começarão a atacar um ao outro até que um deles morra, para só então o sobrevivente voltar suas atenções à você novamente. Vale lembrar que o Accession de Ryu não é na habilidade mágica, mas sim natural. Portanto, as transformações do guerreiro dragão são viáveis aqui. Use e abuse disso: combine Fire + Thorn + Defense e frite todos com Flame Breath. Quando seu HP estiver baixo, parta para o Flame Claw em Emitai. Prossiga até o final da batalha, curando sempre que precisar.

Mesmo caído, Emitai reúne suas últimas forças para tentar chegar até os guerreiros. Contudo, o máximo que consegue é sussurrar o nome de sua filha Lyla... Os pequenos baixam suas cabeças, sentindo algo doer dentro de si... No quarto, Nina segura-se para não chorar, esperando que Emitai um dia os perdoe pelo que fizeram. É então que Sunder surge. Ele gargalha, dizendo que foi muito impressionante o que fizeram. Entrar no campeonato e trilhar todo o caminho até as finais. A princesa diz que não precisam de elogios, mas que ele mantenha sua promessa.

— Heh heh heh... Oh, claro, nossa promessa. Isso depende se nosso Ryu aqui pode ou não vencer Garr na final, entende? Por que parecem tão mal-humorados? Ânimo! Conseguiram seus [illegible] sabia? Ah [illegible] por falar nisso... Emitai e sua família ainda estão no quarto deles. Eu não me preocuparia com eles se fosse vocês... — e sai, gargalhando.



A princesa cai em prantos ao pensar nisso. O guarda ali então diz que não é hora para choro, pois a final não tardará a começar. Assim sendo, sai e [illegible] uma passada no quarto do mago. Para a sua surpresa (e alívio), Emitai não [illegible] almente especialista [illegible] mágica, mas [illegible] ganar as pessoas. Sua filha não está doente [illegible] coisa alguma e eles estavam [illegible] mesmo pelo dinheiro. A própria filha deles pergunta se [illegible] pode parar de tossir agora... O mesmo truque foi usado contra o time de Muchi e deu certo. Mas ele não esperava que os pequenos não caíssem na encenação. Sem mais, vá às lojas reorganizar seu inventário.

Se quiser aproveitar para dar uma conversada com o pessoal antes da última batalha, você ficará sabendo que Garr acabou com cada um dos guerreiros do grupo de Kenichi com um único movimento da lança. Mas mesmo ele começa a reconhecer que pura sorte somente não teria levado os pequenos até as finais. E, agora, mais e mais pessoas apostam em Ryu e nos demais. Bom, não desaponte seus fãs e corra para a batalha, no Hall of the King!

Enquanto Ryu espera que seu nome seja chamado, Sunder [illegible] Bailo em uma conversa com o campeão Garr. Ele parece estranhar que um pequeno menino possa ser tão forte, vencendo tantos guerreiros poderosos. Só então os dois irmãos revelam que na verdade Ryu é um dragão. Garr estranhamente se interessa no garoto (não, não no sentido que você está pensando, seu mente poluída...), mas mesmo os dois irmãos não ousam enfrentá-lo...

Quando Ryu pisa na arena, todos vibram e gritam. Ninguém consegue acreditar que uma criança chegara tão longe em um campeonato onde somente os mais fortes sobrevivem. Em seguida, é a vez do campeão entrar. A morte Alada, o Mestre da Lâmina, o campeão dos campeões, o senhor dinamite (sim, esses todos são a mesma pessoa...): Garr...

— Ryu... Deixe-me dizer-lhe uma coisa... — diz ele, seriamente. — Não se detenha. Se você não lutar usando tudo que tem, eu vou matá-lo.

E, assim, tem-se início a última batalha do campeonato...

Após a batalha, anunciam o vencedor. Em seguida, o próprio mestre de cerimônias do show, Balio, surge para atender a qualquer pedido do campeão.

— Eu posso pedir o que quiser mesmo? Então eu [illegible] Ryu e seus amigos... Ok?

Todos no local se surpreendem com o pedido. Balio pede que reconsidere, uma vez que isso não fora o que eles haviam combinado. Garr [illegible] cajado-lança com força no chão, respondendo com um olhar de ódio.

— Será que eu me enganei? Pensei que o prêmio do Campeonato dos campeões era pra quem ganhasse! O QUE QUER que eu queira... Não? Se esse é o caso, então talvez eu prefira lavar... A sua vida.

Momentos depois, Ryu desperta no [illegible], deitado em uma cama. Ao lado de [illegible] juntamente com Momo / Peco, Garr [illegible] que não [illegible] dando o [illegible] para [illegible] responsável [illegible] Ryu [illegible] campeão vai fazer uma visita [illegible] [illegible] Sunder e Balio também, para ver o que acontece.

Nos corredores, todos ficam [illegible] [illegible] seguintes gritos ecoando por [illegible] Ryu. Chegando à sala de Sunder e Balio, encontrarão o grande guerreiro colocando os dois assassinos contra a parede [illegible], obrigando-os a [illegible] o quarto integrante do seu "prêmio". Enquanto isso, os pequenos libertam seu amigo. Garr diz então que, sendo ele o dono dos heróis, [illegible] para partir. Sunder e Balio concordam [illegible] Garr uma emboscada [illegible]. Assim, eles [illegible] podem deixar [illegible] o campeão.

Do outro [illegible] o guerreiro quer [illegible] Garr então [illegible]

Bem, [illegible] por você.

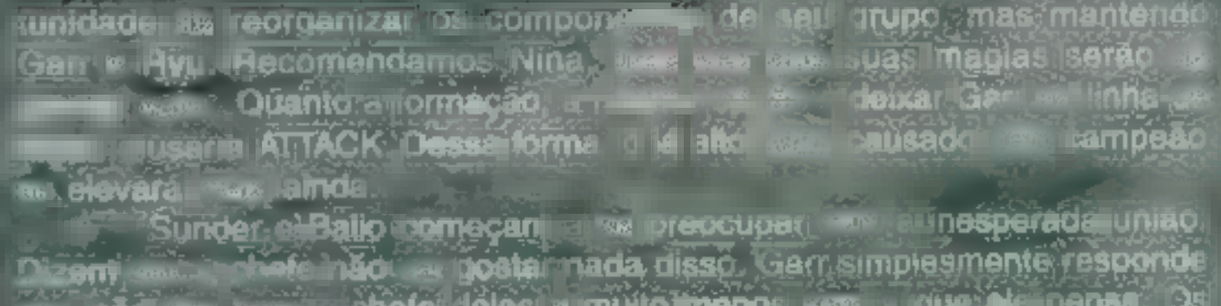
[illegible] relutante [illegible] para Wy[illegible] esta ano, Gemmel [illegible] [illegible] [illegible]

...de seus pais Sunder completa logo em seguida dizendo que ele não poderia saquear isso para sempre. E com razão, pois ainda havia uma quantidade de homens atrás deles. Menor dizendo tinham olhar irmãos muda bruscamente para entre pavor e frustração ao se verem, os pequenos encontram o que apenas o terrível salvara de alguns bandidos estavam em seu caminho. Os homens Sunder e contavam a fuga agora estão mo...

— Hey, Garr — começa o peludo em azul. — O que você pensa fazendo ajudando estes moleques!

Este é ramo. Aliás, parece ter dito a você para deixarem-nos Parece vocês me teriam primeiro certo? responde sorrindo.

Agora você a disposição pode ao campeão do Campeonato Campeões pequenos. Você terá de opor-



...unidade a reorganizar os componentes de seu grupo, mas mantendo Garr e Ayu. Recomendamos Nina, suas magias serão Quanto a formação, deixar Garr linha usando ATTACK. Dessa forma causado campeão elevará ainda.

Sunder e Balio começam preocupar com a inesperada união. Dizem chefe não gostam nada disso. Garr simplesmente responde não para chefe deles a muito menos que pensa. Os decidem, então, resolver agora mesmo, usando verdadeira. Unindo as pedras pingentes cinturões estranho pilar de envolve os dois, tornando-se cada vez mais intenso. Quando luminosidade cessa, estado dois uma grande criatura equina com foque UltraSeven.

Metamorfose Stallion! Ninguém nunca viu nesta forma vivel para contra a história.

Bem, prepare-se para enfrentar mais esse amálgama.

Stallion

Barrier, UltmosAttack, Jolt, Chop, Resist, Protect

Nula

Nula

Shield (Ryu), roubado) e Holy Mantle

Ela vamos batalha realmente complicada, em especial para aquele de nível muito baixo. Stallion somente uma união dos dois irmãos, como no caso de Amalgan, mas completamente novo. Aliás curiosidade, repare na pose que ele faz ao realizar magias poderoso UltmosAttack. Ela não lembra ninguém?

Bom, voltando ao assunto, sendo primeiro oponente com uma quantidade realmente grande de HP game ser possui um leque de magias de proteção, usando-as até com certa sabedoria. *Barrier*, que ele provavelmente usará logo em seu primeiro turno de batalha, cuidará para que magias usadas contra ele causem menos dano, o que o penaliza um pouco Nina. *Protect* será usado somente em casos extremos, quando o HP baixa para menos de 300. *Resist*, que anula todo o dano recebido por ele no turno. Quanto aos ataques igualmente perigosos. *Chop*, seu golpe normal é muito pouco utilizado, causa entre 10-25 de dano, equivalendo ao Kick de Sunder e Balio. *Jolt* também é usado, mas deixou causando somente 20 de dano em média. Em compensação, há outro ataque com que você deve se preocupar: *UltmosAttack*. Ela atinge todos os personagens, removendo de trinta e poucos pontos de HP. Trata-se de um ataque bastante comum, exigindo de você a recuperação constante de energia de todos. Tendo conhecimento de tudo isso, vamos ao Modus Operandi. Primeiramente, use Shield de Ryu, elevando a DEF de todos. Em seguida, use seu Accession, unindo Fire + Thorn + Defense, atacando com Flame Circle, que causará ainda mais dano quanto os ataques normais de Garr. Este último vai somente de ataques normais, abusando de sua formação ATTACK. Ambas as suas técnicas por serem mais eficientes enquanto. Por fim, Nina primeiramente usa Weaken e Blunt para reduzir a DEF e o ATK do oponente, respectivamente. Em seguida, se encarrega de carregar a energia de todos com itens e, mais atacando com Simmon Ice Blast ou mesmo Double Blow, quando sua função for desnecessária. Com isso após algum tempo Stallion estará acabado. Receba um Holy Mantle que reduz o número de encontros aleatórios com oponentes.

Finalmente os pequenos heróis estão livres da ameaça dos dois irmãos assassinos. Nina agradece a ajuda de Garr, que diz ter planejado tudo aquilo.

Assim que avarmos a princesa de volta a Wyndia, você precisa ir comigo até a Angel Tower, Ryu.

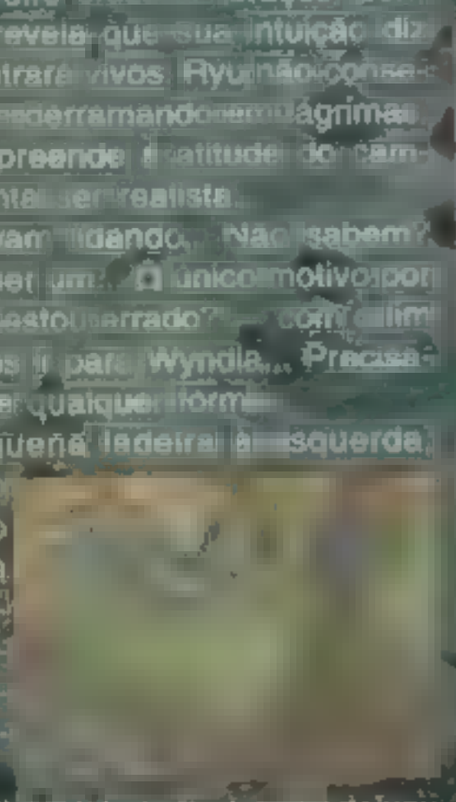
Espere um pouco interrompe a princesa. Ryu está procurando por alguns amigos desaparecidos chamados Teepo e

O grande guerreiro cruza os braços, pensativo. Calmamente revela que sua intuição diz que Ryu não encontrará vivos. Ryu não consegue conter o choro, derramando uma lágrima. A princesa, então, repreende a atitude do campeão, que apenas tenta ser realista.

— Vocês sabem com quem vocês estavam lidando. Não sabem? Eles eram tipo de pessoa que matariam qualquer um. O único motivo por Ryu estarmos vivos é por causa de seu poder. Ou estou errado? — com calma Garr continua.

— Primeiro precisamos ir para Wyndia. Precisamos pedir autorização para cruzar a ponte, de qualquer forma.

Antes de deixar a área, desça a pequena ladeira à esquerda, prosseguindo até chegar a uma casa. Ao lado desta, mais um moristal de Chrysm, aprisionando um Gene da Brood. Apanhe-a, conseguindo a Dentro da casa você também poderá conseguir dentro do guarda-roupas. E guarde a localização daqui, você vai precisar mais adiante. Só então atravesse completamente a ponte.



Do outro lado, na área Central de Wyndia, vá fazer tudo que deixou pendente. Visite os Masters (aliás, é possível que D'Lonzo já esteja disponível) para ver se não recebeu alguma técnica nova, recolha os itens que considere importante, pois a jornada daqui por diante será longa, e você ficará um bom tempo distante. Depois de tudo pronto, siga para Wyndia.

Na entrada principal do palácio use Nina para falar com o guarda. Ele dirá que todos ficaram preocupados com o desaparecimento dela e pergunta o que aconteceu com aqueles bandidos-cavaleiros e o menino que diziam ser um dragão. Nina apenas sente que vai ser muito difícil explicar que Ryu é um daqueles caras que a raptaram. Após os comentários...

...ções do retorno da princesa, o rei convida todos que acompanharam para um jantar, onde Nina conta tudo que aconteceu depois de sua partida.

Céus, essa soa quase como uma aventura exclama o rei, impressionado com os relatos de sua filha.

Não sei o que é mesmo isso, não por Ryu e seus outros... diz Nina.

Entendo. Perdoe-me, mestre Ryu por duvidar de suas intenções e pensar que eram dos charlatões. Em nome de Alinna, eu ofereço agradecimentos mais uma vez.

Mas majestade. Não acha difícil de acreditar que uma mera criança tenha realizado tais feitos? comenta desconfiado o chefe da guarda real, Vincent.

Mas Ryu não uma criança qualquer! Pai Ryu, orag...

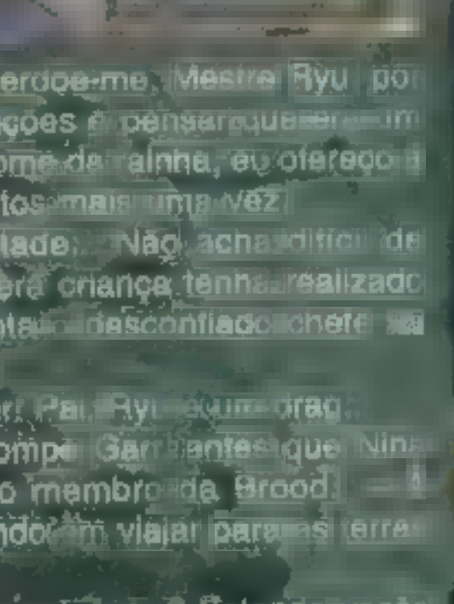
Ahem! Erm, fosse fosse! Interrompe Garr antes que Nina possa causar mais problemas para pequeno membro da Brood. propósito, vossa majestade. Estávamos pensando em viajar para as terras deste

Sim, sim. Você precisa de um passaporte, sim? Estando você com pressa, verei isso imediatamente termina o rei animado com os acontecimentos.

Nina fica tanto desapontada com a notícia. Momo tenta consolá-la dizendo que com certeza eles se encontrarão novamente.

— Certamente! Se suas viagens trouxerem você aqui novamente nos acolheremos sua presença no castelo de Wyndia.

E assim o jantar prossegue com Momo tendo mais sorte com os talheres que Ryu comendo como classe ainda assim, comias mãos. Pelo dormindo Nina desapontada...



Mais tarde, em seu quarto, Nina se pergunta por que partir tão Ela lenta se convencer de que o caso vai com eles apenas para carregarem é que não precisam de uma princesa causando pro...

Atravessando a ponte que liga dois continentes, Ryu, Nina, Garr e os demais, chegam ao lado leste do globo. Mas as pontes também poderiam ser chamadas de ligações entre dois mundos. O velho e conhecido reino de Wyndia e o fascinate mundo novo que é descoberto além dos domínios do rei...

Itens (C[illegible])
120 Zenny
2 Gems
2 Panacea
2 Healing Herb
1 Vitamin
1 Coin
1 Cheese

Pontos de pesca da REGIÃO [illegible] RHAPALA

-Região Norte de Rhapala
Este [illegible] o melhor lugar para se conseguir peixe fresco de rio!
Peixes existentes: Man-o'-War, FlyingFish, Sea Bream

-Região Sul de Rhapala
Um praia famosa pela boa pescaria.
Peixes existentes: Man-o'-War, FlyingFish, Sea Bass, Octopus

-Região Sudeste de Rhapala
Área famosa pelos "grandes"!
Peixes existentes: Sea Bream, [illegible], Angler, Manillo

Tipos de Peixes (Região Leste de Wyndia)

Man-o'-War: Grande medusa, [illegible] cado muito bom.
Uso: Recupera 1 HP
Tamanho Médio: [illegible]
Isca: Worm
Localização: Região Norte [illegible] Rhapala, Região [illegible] Rhapala, Região Oeste de Urkan, Lost Shore

Sea Bream: Peixe de [illegible] de peixes pequenos.
Uso: Recupera 5 AP
Tamanho Médio: 30 cm
Isca: Popper
Localização: Região Norte de Rhapala, Região Sudeste de Urkan

Sea Bass: Grande [illegible] qualquer [illegible]
Uso: Recupera 80 HP
Tamanho Médio: [illegible]pm
Isca: Popper
Localização: Região Sul de Rhapala, Região Oeste de Urkan, Região Oeste de Rhapala

Angler: Peixe de águas profundas. Caça peixes pequenos.
Uso: Dano por Earth em todos
Tamanho Médio: 75[illegible]
Isca: Peixe
Localização: Região Sudeste de Urkan, Região Oeste de Urkan, Região Sudeste de Rhapala

Itens de Manillo na região Leste de Wyndia do Leste

Wisdom Ring: Angler x1, Black Porgy x2, [illegible] Bream [illegible]
Lion's Belt: Martian Squid [illegible] Bass x2, Sea Bass x4
Ginseng: Martian Squid x1, Octopus x2, Sea Bass x3
Caro: Sea Bream [illegible]
Frog: Sea Bream [illegible]
Top: Octopus x2
Hanger: Octopus [illegible]
Skill Ink: Black Porgy x2, Angler x1

Itens (Rhapala):
1 Panacea

[illegible]

...mas mãe! Com certeza, muito atraente! Un... desculpe-nos por incomodá-lo, mas, se fazer favor, pode passar.

...conseguem chegar até a portaria. Nina comenta que fora por pouco que eles não foram pegos desta vez, e agradecem-lhe por terem encoberto ela dessa forma. Tendo assim salvado-a ela uma vez, talvez sejam necessárias para o processo de transformação. Afinal de contas, se eles não aprenderem a usar os poderes de Brood, estariam somente perdendo tempo em Rhapala e Angel Tower.

— Que dizer... você só usar seus poderes por causa de mim? Apenas para me proteger? — questiona Nina, enquanto Ryu se vira e continua em frente. Ela se coloca em seu caminho e continua. — Se isso for verdade, então eu quero ser mais forte! Eu também quero aprender a lutar. Dessa forma, você terá seus poderes. E não cairemos em apuros por causa deles. Certo?

Finalmente a região de Rhapala é atingida. A sua disposição, dois pontos de pesca. Um ponto misterioso em uma cabana e um outro próximo a um dos pontos de pesca, na praia. Além dessas, o seu destino em uma cidade conhecida por Rhapala, onde você poderá conseguir um barco para chegar à Urkan. O primeiro ponto misterioso é dentro da cabana abandonada, onde você poderá conseguir um Life Shard no armário. Em seguida, dê a volta e desça as escadas, encontrando mais um cristal de Chrysm, aprisionando um Gene da Brood. Verifique-o, conseguindo o Thunder Gene. No segundo ponto misterioso, mais um Master, o orador-peixe Giotto.

Feitas as explorações, você poderá partir diretamente para Rhapala, onde os barcos que seguem para o extremo leste partem. Mas, falando com as pessoas ali, você descobrirá que a navegação é controlada pela cooperativa Porter, que traz máquinas de Junk Town para o resto do mundo. Descobrirá também que nenhum dos barcos que partira retornou do leste. Rumores dizem que eles afundaram devido ao farol desativado por alguns monstros. Entre no Inn, descendo as escadas para chegar a um bar. Lá, fale com Sinkar, o cara que lembra Barry Burton de Resident Evil. Falando com ele, ele pedirá para falar com sua filha, Shadis, e com Beyd, o responsável pelos registros das embarcações para tentar conseguir algum meio de cruzar a região de Urkan. Assim sendo, siga até a parte mais à leste do local nas docas, encontrando três pessoas e um macaco (ou duas pessoas, um macaco e um gorila...). O Macaco é Iggy, puxa saco oficial de Zig, o parente mais forte do Brutus (do Popeye, lembra?). A moça que lembra sua mestra, D'Lonzo, é Shadis, filha e líder da cooperativa. O rapaz de óculos é Beyd, o escrivão. Eles discutem a respeito de quem seria o sucessor de Sinkar ao posto de mestre da cooperativa. Iggy diz que o próprio pai de Shadis havia aprovado Zig para o cargo, devido a sua fama como marinheiro, mas Beyd não acha que ele está preparado para isso. Shadis se mantêm quieta, cansada de tudo isso. A discussão só termina quando Zig empurra o escrivão, derrubando-o. Depois de tudo, Beyd se desculpa pelo ocorrido.

— Eu sou Beyd, o [illegible] da cooperativa... Como posso ajudá-los? Se quiserem saber sobre o barco, você precisará falar com a senhorita Shadis ali.

— As pessoas ficam perguntando a mim sobre o barco... Mas o barco não voltou! Entendeu? — responde ela, completamente irritada. — Oh, isso me traz uma grande dor de cabeça!

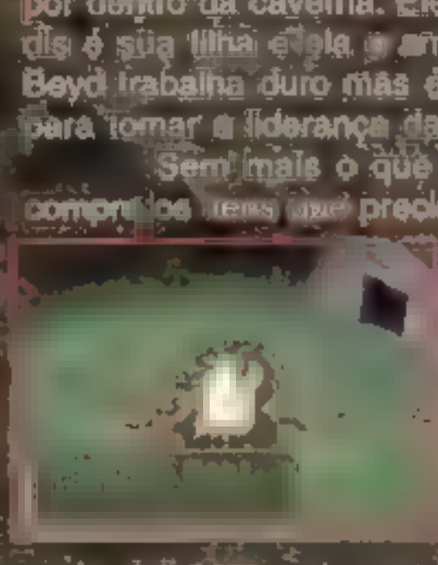
— Shadis... — começa Beyd, tentando acalmar a moça. — Não é porque você não está se sentindo bem que você pode agir desse jeito na frente dos fregueses!

— Não me sentir bem? E de quem você acha que é a culpa? Seu, seu... Pateta! É bem provável que você não se preocupe se eu acabar casada com alguém como Zig, não é?

A moça sai, irritada com tudo aquilo...

— Desculpe mesmo... Ela parece um pouco cansada agora... De qualquer forma, como ela disse, o barco não voltou ainda, então a gente não pode vender uma passagem para vocês.

Falando novamente com o escrivão, você poderá ficar sabendo mais sobre os importantes dessa cidade. Shadis é a filha única do chefe da cooperativa e foi colocada por ele à cargo dos barcos. É muito difícil para ela ganhar o respeito dos homens, por ser uma mulher e tudo mais. Zig é o melhor marujo das redondezas. Sabe que o próprio pai de Shadis está planejando casá-la com o Sinkar, o mestre da [illegible] quando eram crianças e por isso, foi contratado como tesoureiro / contador / administrador / etc. É possível sentir o "clima" diferente quando Beyd fala de Shadis.



Depois disso, siga até a entrada das docas, onde você encontrará novamente Shadis. Ela pedirá desculpas pelos acontecimentos. Ela normalmente não é assim [illegible] tudo acontecendo ao mesmo tempo, ela se sente muito frustrada. Recomenda que, caso estejam com muita pressa, é melhor conversarem com seu pai para que ele permita o uso da estrada próxima ao vulcão. Fale com ela de novo para saber um pouco mais sobre as pessoas que Beyd citou. Ela pede para não falar em Beyd ago[illegible] muito zangada. Zig é um palhaço que vive tentando impressio[illegible] mas é apenas um bom marinheiro e mais nada. Sinkar quer casá-la [illegible] marinheiro [illegible] achar [illegible] mulher sozinha [illegible] daria [illegible]

[illegible] Beyd. Vá até [illegible] com Sinkar. Ele irá [illegible] vulcão. Mesmo Zig se [illegible] em propósito, ocorrido bom [illegible] para as estradas. O único meio de passar por ali é por dentro da caverna. Ele também dará sua opinião sobre os outros. Shadis é sua filha e ela a ama, mas a cooperativa não seguiria uma mulher. Beyd trabalha duro mas é muito pouco musculoso. Zig é o homem certo para tomar a liderança da cooperativa.

Sem mais o que fazer, saia às compras. Renove seu arsenal e compre [illegible] que precisar para, só [illegible] porta da casa. Você [illegible] ticamente passará para o acampamento. Enquanto Honey corre atrás de Peco e Nina os observa, Momo pragueja por terem vindo tão longe para não encontrar um barco. Garr diz que usar a estrada também está fora de cogitação, devido a lava. A engenharia de [illegible] poderiam eles mesmos tentar [illegible] o local, mas [illegible] [illegible] xariam alguém, por melhor que fosse, chegar perto dali sem pertencer à cooperativa.

— Mé[illegible] coisa... Vocês acham que Shadis gosta de Beyd? — pergunta Nina, do nada.

— Bom... Talvez ela goste... Mas o que isso [illegible] resto?

— E Beyd está apaixonado por Shadis, certo? Mas ele é muito tímido para dizer a ela... Já sei! Eu vou falar com Beyd e dizer o que ele precisa dizer pra ela! Assim, se ele não fizer nada, não vai ser nada bom pra Shadis, né?

Retorne à cidade, seguindo diretamente às docas. Lá, procure por Beyd e Shadis. Eles estarão no extremo leste do local novamente. Com Nina na [illegible] fale com Beyd. Nina perguntará sobre o [illegible] [illegible] Mesmo negando, Nina irrita-se tanto que ele se vê obrigado a pedir para conversarem sobre isso mais tarde, em um outro lugar, longe do olhar de todos ao redor.

— Do que você está falando? Claro que eu gosto da Shadis... Ela é minha amiga, mas [illegible] quê!? P-p-p-p-p-proposta!? Eu não-p-p-posso fazer isso! Quero dizer, eu não sou nada! Ela precisa de alguém forte e, e... Confiável para a dá-la à dirigir a cooperativa!

— Então, tudo que você precisa fazer é ficar mais forte! — se anima Nina.

Beyd, ainda sem esperanças, diz que é mais fácil falar que fazer. Nina oferece então o grupo para treiná-lo, uma vez que eles não poderão sair dali enquanto o barco não chegar. O administrador reluta, ao final, nega a oferta, retomando ao trabalho. Os pequenos lamentam a decisão até que ouvem uma grande gargalhada. A gargalhada de [illegible] novamente para as docas, encontrando Beyd caído e Zig tentando beijar Shadis. Ele então conta [illegible] ocorreu neste meio tempo.

[illegible] a concertar o [illegible]. Se Zig conseguir derrotar os monstros e concertar o farol, não haverá dúvida de que ele é o homem [illegible] forte, [illegible] redondezas e a melhor escolha para chefe da cooperativa — e se recompon-

...conseguir para mim algum equipamento. Dou a vocês 1000 Zenny para, por favor, me conseguirem alguma armadura e ... por favor, pegue algumas ... sejam ...

Bom, agora é a sua vez de bancar o Master. Com os mil Zenny, você pode conseguir alguns bons equipamentos, como uma Scramasax e uma BreastPlate. Ou, se preferir, você pode guardar o dinheiro para ... e dar a ... velhas armas e armaduras. Vale lembrar que o rapaz pode usar os mesmos equipamentos que Ryu, exceto elmos, escudos e acessórios. Quando tiver feito o que precisar, fale com ele e responda a segunda opção. Ele perguntará se estão prontos para começar. Use novamente a segunda opção, para que ele ... esperarem ao anoitecer na praça da cidade.

Ao anoitecer, Beyd pedirá os equipamentos que você comprou. Há um pequeno truque para se conseguir mais 1000 Zenny, apesar de pouco justo. No momento de equipá-lo, saia sem colocar nenhuma espada ou armadura. Em seguida, fale com ele novamente e responda que não conseguiu comprar nada (segunda opção, mais uma vez). Ele dará a você mais 1k Zenny, passando para a noite seguinte o treino ... Pela manhã, basta falar novamente com o ... para os treinos recomecem. E, como a AGI de Beyd ... para os apelos de ... ele ... uma Claymore ... Scale Armor ...

Bem, agora ... Porém, ... terá ... turnos para enfrentá-la. Cada ... que ele receber enquanto ... estiver defendendo, a DEF se ... até o final do combate, dependendo de quantas vezes ele for atingido. A cada acerto dele nos personagens, ... se elevará, variando de acordo com o dano ...

Cada turno que ele se manter de ..., sua AGI se elevará. Recebendo danos normalmente, seu HP receberá bonificações, de acordo com a quantidade de dano recebido. Se a energia baixar para um ponto crítico, ele não mais atacará, perdendo os bônus em ATK, mas recebendo ... em DEF. Caso ele caia sem HP, então é o fim dos treinos pela noite, sem bônus. Em outras palavras, você deve atacá-lo mas mantê-lo vivo, usando magias de cura ou itens. Deve receber dano mas também se manter vivo. Isso, por quantas vezes quiser.

Um boa estratégia é ... Peco, Ryu e Nina. Nina começa soltando um IceBlast, tomando o cuidado de não matá-lo logo de cara. ... nha sobrevivido, o HP ... Beyd estará bastante ... fazendo-o defender. Em seguida, continue atacando ... causando algo entre 30-40. ... recuperando mais ou menos o que eles ... dano. Dessa forma, se ... correr bem, Beyd terminará seu primeiro treino com mais de 40 pontos de bônus na defesa! Mas tome cuidado com Peco, pois seu Reprisal Rate é bastante alto e, um Reprisal pode matar Beyd se você tiver ... nejado. ... mais de ... (que ... verifica quando ... trocar ... equipamento

60 tanto na DEF ... deverá entender Zig.

— O ...!? O que ... Beyd! — assustou-se ...

— É o Zig ... vai, viu? ... Iggy. — Então, ... seu traseiro ...

— É isso aí. Eu sou o ... Iggy, por falar em ... vai pela cidade. Se você tem alguma coisa contra ... mais ... comigo.

... cidade, ... os meios ... possível para ... e de ... o ... Iggy evita que ... ajudar Beyd por ... um tolo ... homem para homem. Mais ... pessoas ... ou ... quando Zig ... Beyd, você ... um duelo ... pirata ... Zig (... palavras, ... dano ou ... turnos, ... uma DEF ... ... os golpes do ... causam cerca de ... ... (... além de ... ... você ... para ... ... mesmo que ... um item ou ataque a si ... ... algum dano a ... Iggy diz que ... ... (... pode ... Zig ou ... ... o ... ... Shadis (... ... Monday ... após ... ... Você ... usar isso ... ... que Beyd ... ...

...tudo dizendo um pressentimento. Próximo a ela, o administrador, agora novo ativa, todo enfaixado. Ele diz infelizmente não [illegible] ...ram melhorados. Dependendo dos equipamentos que você dera ao administrador, um equipamento diferente estará nos baús. Para o [illegible] de você dado a Beyd, uma Claymore e uma Scale Armor, você receberá uma *Flame Sword* e uma *Grepe Cape*. Antes de seguir ao farol, dê uma passada na loja de armas e compre alguns Flame Chrysms. A 500Z cada, seria um número razoável levar cerca de quatro destas. Só então parta para o farol, à esquerda das docas.

Para facilitar sua vida, traga Momo. Com sua bazooka, ela pode se livrar dos barris e liberar passagens terminando em uma série de atalhos para se recolher os itens deste [illegible] (Coins Needed), que você pega descendo umas escadas, escondida em um canto visível somente com a ajuda de R1; e um [illegible] em um saco visível [illegible] ajuda de câmera). Depois de muito bem explorado o local, siga diretamente à entrada do farol, na parte mais elevada da área.

Uma vez lá dentro, caso siga à direita (não à direita do personagem), você encontrará um lance de escadas e, mais à frente, uma espécie de estátua de lagarto sem cabeça impedindo sua passagem. Ao invés disso, desça as escadas e siga à esquerda (agarrando o Blue Ink no baú), descendo as escadas e continuando nesta mesma direção até encontrar uma alavanca. Aclone-a, poupando trabalho mais adiante. Agora, se tiver um bom estoque de Flame Chrysms, prossiga até encontrar uma porta, chegando a uma espécie de sala da caldeira. Primeiramente, verifique a porta de madeira da grande caldeira, sendo perguntado se quer ou não colocar combustível nela. O "combustível" citado são os Flame Chrysm. Um único desses basta para uma tentativa de ativação. Mas como assim, tentativa de ativação, você se pergunta. Para fazer com que a energia circule pela série de canos da tubulação, você precisará liberar a energia no exato momento em que a pressão da caldeira se estabilizar. Para tanto, você conta com duas coisas: um folheto explicativo na [illegible] rede, uma alavanca e um gráfico, que acompanha a alavanca. Bem, a [illegible] que você deve fazer: colocado o Flame Chrysm, vá até a alavanca, que abre as tubulações para o resto do farol, e verifique-a. Um gráfico surgirá semelhante a um osciloscópio, indicando a pressão interna da caldeira. Aguarde alguns instantes até que a amplitude das ondas esteja em seu ápice (parece até aula de física... Apenas espere alguns segundos para que as ondulações aumentem e se mantenham constantes). Um vez neste estado, espere que a onda atinja o ponto central do gráfico, indicado por um traço vermelho. A ondulação possui uma freqüência regressiva, ou seja, o ápice atingirá primeiramente os quadrados à direita para, só então, ir voltando quadrado por quadrado à esquerda. Quando a onda tocar o traço vermelho, pressione [illegible] fazendo com que as tubulações se abram. Se tudo deu certo, o ruído produzido pela máquina [illegible]

Depois, [illegible] caldeira, [illegible] passagem ali. Continue até encontrar uma porta, que o levará ao [illegible] farol, onde poderá pegar mais três Flame Chrysms, caso tenha ficado sem combustível para a caldeira. Dianies disso, use R1 para visualizar um baú, contendo um [illegible]. No mais, aclone a alavanca, caminhe à parte escada acima até a estátua de lagarto que avistara antes. Tente continuar em direção ao topo. Isso fará com que uma série de estrondos sejam ouvidos. Ao olhar para cima, Ryu avista uma grande esfera ocular, saltando em sua direção. O globo termina por se conectar ao lagarto sem cabeça, que se revela o guardião do farol. Prepare-se para enfrentar...

Gazer

[illegible] 500 [illegible] 1000
Hypnotize, Eye Beam, Smash
Fire
Null
[illegible] (1 chain)

Cada pé é um oponente realmente [illegible], exceto pelo fato de [illegible] causa a um só de cada vez. Contudo, o que pode mesmo [illegible] pancada ou com algum item efetivo. *Eye Beam* é seu ataque mais poderoso, causando cerca de 50-60 de dano a um único personagem. *Smash*, seu ataque favorito, é mais razoável, removendo cerca de 20-40 de HP de todos os alvos. O primeiro passo é soltar, com Ryu, Shield. Isso evitará que Smash cause o máximo de dano. Em seguida, transforme-se em algum dragão usando a Fire Gene, fazendo com que Ryu fique imune ao Eye Beam também. Nina pode [illegible] de IceBlast, Simoon ou qualquer outra que tiver à mão, exceto magias baseadas no elemento vento, que se mostram menos eficazes que o normal. Garr, Peco ou Momo seguem com ataques normais. No caso de Momo, pode-se usar Quake para danos adicionais. No mais, continue atacando, sempre em frente.

Vencido, você terá acesso livre ao topo. Lá, mais uma Gene, a [illegible], e uma alavanca. Ative-a, fazendo com que a lâmpada do farol se acenda. Assim que o clarão se irradia, uma voz é ouvida, ao mesmo tempo em que uma coisa voadora e brilhante passa bem próximo aos personagens.

— NÃÃÃOOO! Desliguem a lâmpada do farol! Eu disse pra desligar! — enquanto, valendo-se de uma grande clava, a fada tenta destruir a máquina e, dessa forma, desligar o farol. Mas, tudo que consegue, é afundar a alavanca e impedir que esta seja desativada.

— Ah, nãão! Agora, o que a gente vai fazer!? Depois de todos os problemas para conseguir um Gazer para proteger isso... Agora a gente não pode mais desligar isso!! Eu odeio vocês! Bobos! É tudo culpa sua! É melhor se preparem para isso! Aqui, peguem isso!

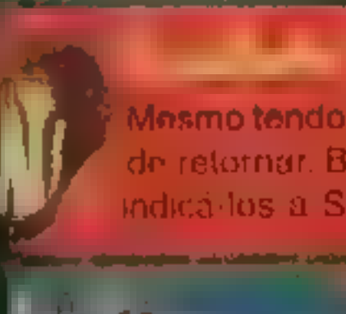
A pequena criatura de [illegible] longos cabelos arremessa um estranho arco que acerta a cabeça de Ryu em cheio. É a Faerie Tiara. Ela ainda explica que com isso eles poderão usar os anéis de flores espalhados pelo mundo para chegar ao reino das fadas. E é melhor que faça isso, caso queira se redimir.

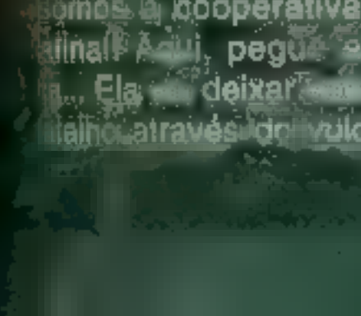
Finalmente, desça o farol. Caso vá falar com Sinkar e Beyo, eles dirão que é uma questão de esperar pelo retorno dos barcos. E como não há muito o que fazer, é melhor atender a ordem da fada, seguindo para seu reino, tendo pelo menos Nina (ou [illegible]) seu grupo...

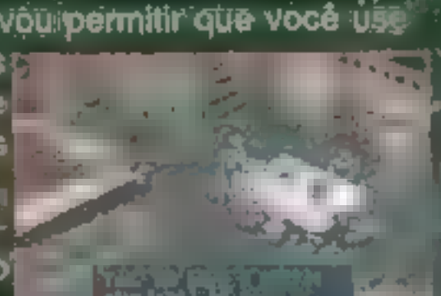
Canto de Fadas

Era uma vez um pequeno reino, à beira de uma floresta, onde várias fadas viviam. Um dia, um monstro feroz atacou o território e, devido à falta de como se defender, as fadas sobreviventes foram obrigadas a abandonar seu reino milenar. Migraram durante dias e noites, incansáveis, seguindo sua líder, procurando um novo lar. Muitas pereceram durante a viajem, devido aos imensos perigos, enquanto outras resolveram ficar pelo caminho. Mas foi então que encontraram, à beira do mar, um canto onde poderiam re-erguer seu reino. Todavia, não esperavam que o mal poderia vir do mar. E, assim, foram novamente atacadas por um terrível monstro, zangado por não poder dormir. As fadas, então, fizeram um trato com a criatura: elas manteriam a luz do farol, que o impedia de dormir, apagada enquanto ele não as atacasse. Tudo corria bem, até o dia que estranhas pessoas invadiram o farol e o acenderam novamente.... E o resto da história você conhece...

Retornando ao mapa, tente entrar em qualquer círculo de flores [illegible] fadas. Chegando lá, procure por uma casa, encontra lá dentro as fadas [illegible] que encontrar. A fada reagirá, dando [illegible] você a opção de entrar no reino das [illegible] local. Cadis, Elkair e Mavily se encarregarão de explicar o porque da reação







Hondara, o pregador da vida

Dolphin

900 200

Tsunami, Intimidate

Fish Head (1 8)

Dolphin não será um grande oponente se esse for os cuidados certos. *Tsunami* é o ataque mais poderoso do golfinho e, por isso mesmo, responsável pelas maiores preocupações. Um ataque que atinge a todos os alvos e causa dano elemento água, removendo cerca de 60-70% de todos acima. Para evitar maiores preocupações, apenas mantenha a energia compensação, você poderá aprender esta técnica. Momo pode ser de grande ajuda dando Vitamins ou magias. *Intimidate* é uma técnica que também pode aprender o Dolphin mas, caso não o faça, D'Lonzo ficará feliz de saber que ele não realizada. Horn é o ataque normal causa a um único alvo cerca de dano, porém Ryu em Dragon, somando também a Eldritch Gene. você terá o Myolnir, que causará cerca de 900 de dano ao golfinho, uma ajuda ou qualquer outra magia baseada no elemento trovão. Momo se encarregam de curar a todos. Em tempos (quatro, de azar) estará destruído.

Elkair agradece por tudo e pede para que fiquem pelo menos até o resto da noite. Entre na casa, Mayly dará um beijo em Ryu, derrubando-o (hmm... Será que é tão ruim assim?). Em seguida, Celdis agradecerá por tudo, dizendo que não há mais pro-

Mesmo tendo dado um jeito no farol, o barco de Rhapala parece ter entrado em apuros, sendo impedido de retornar. Boyd e Shadis se desculpam pelo acontecido, lamentando não poder fazer muito além de indicá-los a Sinkar como as pessoas que concertaram o farol.

Sinkar é o único que pode dar a permissão para Assim sendo, vá falar com o pai de Shadis no bar.

Hmmm... Parece que o barco deve ter tido algum problema por aí e não conseguiu voltar... Em situações como estas, o único caminho para o leste é dar a volta no monte Zubio, mas, como você sabe, a estrada está acabada. Mas nós devemos a você pela ajuda com o farol... Então eu vou permitir que você use nosso atalho secreto! Sim, nós temos um atalho secreto! Ele vai por dentro do vulcão! Nós somos a cooperativa Portal final! Aqui, pegue esta carta... Ela vai deixar você passar pelo atalho através do vulcão!

Hondara, o pregador da vida

Hondara prega os ensinamentos de Myria aos povos do planeta. Considera a vida a benção máxima de qualquer ser vivo, e procura por seguidores que respeitem este bem sagrado. Durandal, o Master das periferias de Wyndia, era um seguidor de Hondara e respeitador da vida. Seus ensinamentos seguem uma mesma meta, como golpes que ferem, mas não matam, como Backhand. E é exatamente esta a técnica que Hondara exige para que se torne um Master para o grupo. Você não precisa exatamente tê-las em algum personagem. Basta tê-las aprendido.

Sob os ensinamentos de Hondara, o poder de ataque cairá bastante em nome do "não matarás". Em compensação, o AP e a INT receberão algumas régalias. Suas Skills são basicamente de recuperação de status ou ataque à seres que vão de contra a vida (zumbis, por exemplo). E, por estar sob as asas de um homem sagrado, o discípulo receberá a capacidade de causar por Holy e uma maior defesa contra Death.

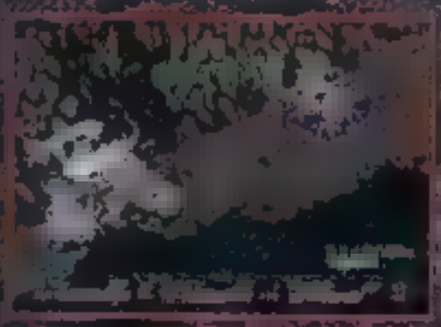
-Local: Igreja de Urkan.
-Exigências: tenham aprendido a técnica Backhand de Durandal.
-Skills:

Nome	Requer
Purify	2 níveis
Kyrie	5 níveis
Benediction	8 níveis

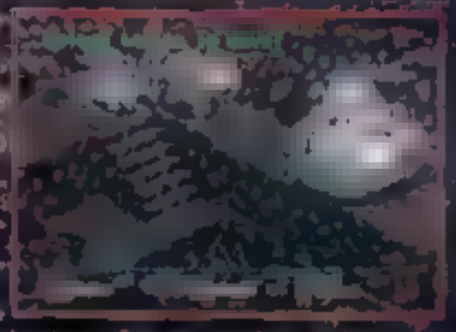
-Bônus e Penalidades:

HP	+0
AP	+2
PWR	-2
DEF	+0
AGI	+0
INT	+2

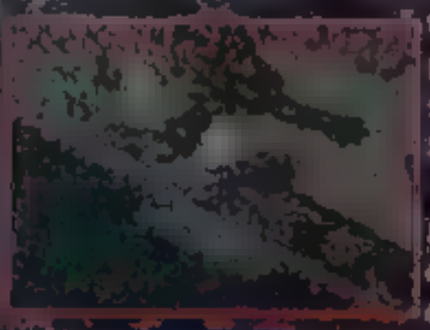
trará [illegible] contendo [illegible] Em seguida, suba as escadas, falando [illegible] quiser com [illegible] guardas. Existe [illegible] passagem [illegible] logo diante do primeiro lance de escadas. Ignore-a, [illegible] levará a [illegible] com inscrições [illegible] Brood e [illegible] mesmo Ryu é capaz [illegible] compreendê-las. Continue subindo [illegible] encontrar a entrada de [illegible] caverna. Siga [illegible] ela, chegando finalmente [illegible] quente interior do monte Zubio.



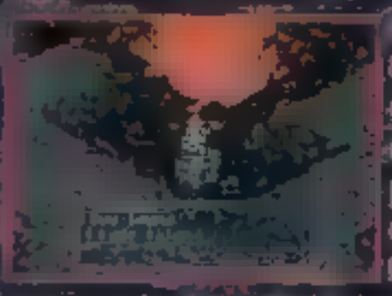
Para [illegible] exploração [illegible] veleiro algumas toques. Tome cuidado [illegible] os gases (que [illegible] sam o Status Confuse) e pisos incandescentes [illegible] lava, uma vez que [illegible] podem causar bastante dano pelo simples [illegible] de você ali aproximar deles. Uma série de novos inimigos surgirão, [illegible] sua maioria com invulnerabilidade a fogo. Use e abuse de Frost e [illegible] Blast, bem como os ataques de Ice Chrysm de Momo. E [illegible] se esqueça de aprender algumas técnicas. Com os Lizard [illegible] você [illegible] aprender o [illegible] Strike, completando o seu panteão de "Strikes". Eles também possuem *Double* [illegible], seus irmãos menores, os Lizard, usam *Blind*, duas técnicas que você pode adquirir caso tenha se esquecido de aprendê-las. Os Vulcan são inimigos estranhos. Eles não atacam, mas [illegible] não pode causar dano normal, somente [illegible] ques baseados em [illegible] (IceBlast) e Terra (Quake).



Vencendo-os, você [illegible] uma pequena chance de conseguir a [illegible]armor, ótima para prevenção de dano por fogo. Consiga pelo menos duas dessas. Agora, caso você use algum ataque baseado em fogo, é como se o oponente se transformasse; ele começa a atacar (entre os ataques está *AirRaid*, que você pode aprender caso ainda não o tenha feito, e Lavaburst, uma ótima técnica aprendível e que causa dano por fogo em todos os alvos), sua imunidade contra ataques normais desaparece e até mesmo o EXP dado sobe para 900! Além disso, caso já tenha a Skill Steal, você pode tentar roubar algumas Protein.



Nesta primeira área, siga sempre pela direita caso esteja atrás de itens. Primeiramente você conseguirá uma Protein, uma Asbestos Armor dentro de uma saleta à direita do corredor principal, e 800 Zenny dentro de um baú. Na segunda área, desça logo na primeira bifurcação, pela ladeira à esquerda, tomando cuidado [illegible] não se atirar contra os gases. Você logo encontrará uma entrada diante de uma bifurcação. Tome o caminho de baixo até o [illegible] deparando-se com um baú contendo um Ring of Fire, um valioso acessório que funciona como a MagmaArmor. Por fim, na terceira área, você estará [illegible] coração do vulcão. Andando pelo corredor, você [illegible] um cristal de Chrysm. [illegible] descentrar o primeiro corredor à direita, seguir até o fim para atingir o andar inferior e, dali, correr à margem do poço de lava para pegar a Miracle Gene e, no baú mais ao longe e cercado de lava, uma Flame Talon, arma de Peco. Retorne ao corredor principal e pegue a bifurcação à esquerda, [illegible] um baú contendo uma Wisdon Fruit.



Ao se aproximar da estreita ponte de pedra cercada por lava de todos os lados, um estranho velho [illegible] cajado, muito pálido, vestindo trapos e babando, surge por entre a fumaça e os gases exalados pelo magma. Ele segue na direção dos personagens, cambaleando...

— Hee hee hee... Então vocês [illegible] seguiram até aqui, [illegible] foi...? [illegible] o nome da Aliança Tower [illegible] começou a engasgar, histérico. — Hee hee... Eu sei... Eu devo [illegible] Anjos que comem na [illegible] não posso deixar isto terminar aqui, agora, não hee... [illegible] poder! [illegible]! As vozes zangadas dos mortais... [illegible] dizem por [illegible] minha [illegible] fia... Vocês não poderão me pegar!! Eu [illegible] vingar eles todos!! Hee hee hee... Ha ha ha!

E, na louca histeria, ele levanta os braços, gritando por Scylla e Charybdis. Uma luz intensa e estranha é emanada de sua boca, enquanto um [illegible] incomum toma a sala. Sem que percebessem, uma movimentação se inicia [illegible] ração da lava, seguindo na direção da ponte, tendo gases sendo expelidos logo em seguida... De repente, uma grande serpente se ergue das chamas, mostrando sua face amedrontadora. Sem que tivessem tempo para se recuperar do susto, uma segunda grande serpente saita no lado oposto, rosnando contra os guerreiros. O velho sorri, mostrando seus dentes pútridos, e gritando loucamente para que morram. Prepare-se para enfrentar...

Gisshan

800 [illegible] 500 EXP [illegible] Zenny
Ataques: Vitalize, Sleep, Confuse, Hit
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula
Itens: Magician [illegible] (1 em 32, roubado) e um Waistcloth (1 em 8)

Scylla / Charyb

1000 HP 500 EXP 0 Zenny
Ataques: Fire Wall, Hit, Snap, Watch Enemy
Vulnerabilidade: Ice
Invulnerabilidade: Fire
Item: Power Food (1 em 32)

Bom, por incrível que pareça, seu maior desafio aqui será o velho Gisshan, ao centro das duas víboras. Apesar de não causar ataques diretos enquanto seu AP não se extinguir (a partir de então, ele usará seu *Hit* com o cajado, causando menos de 10 de dano), suas magias auxiliam em muito os dois animais. *Vitalize* recupera cerca de 60 de HP a todos os alvos (e não pense que os alvos serão vocês...). *Sleep* é idêntico ao dos fantasmas e Amalgan, tendo uma chance de 75% de fazer a todos os alvos dormir, ganhando o status Sleep. *Confuse* possui a mesma porcentagem de acerto do Sleep, mas aplica-se somente a um único personagem e o coloca contra os demais. Por tudo isso, é aconselhável que se derrube primeiro o velhote. Para isso, transforme-se em Behemoth, usando a Miracle Gene, e use Charge até não poder mais, causando entre 100 e 150 de dano. Em alguns turnos ele já [illegible]. Mas, diferente dos Golens de Emitai, Scylla e Charyb não começarão a se bater até morrerem. Eles continuarão agindo como se nada houvesse acontecido. *Fire Wall* causa dano por fogo, que pode ser evitado com um MagmaArmor ou um Fire Ring. *Hit* é uma cabeçada de dano baixo (10-20), que pode muito bem ser cortada por um Shield logo no início de batalha. Apenas atente ao Snap, que reduz bastante a DEF. Por fim, *Watch Enemy* é uma espécie de opção de olhar dos dois vermes (como se eles pudessem aprender algo com suas ações...), sendo somente uma perda de turno. Para se causar dano rápido e fácil, tanto no velho quanto nas criaturas, transforme-se em Behemoth, combinando os genes Eldritch, Miracle e Fire (para elevar sua defesa contra fogo). Dessa forma, use Giant Growth ou Charge (de preferência o primeiro, por atingir a todos) sem parar. Derrotados os oponentes, receba seus louros da vitória!

Com a passagem liberada, prossiga em seu caminho. Passando por mais alguns corredores (não se esquecendo de agarrar o Life Shard no baú, visível com a ajuda do R1), você logo verá a luz do dia, chegando finalmente ao extremo leste...

A missão dos guardiões

A onipotente Torre dos Anjos sobreviveu a incontáveis guerras e batalhas. Sempre mantendo sua sagrada missão diante dos santíssimos guardiões da humanidade, mandandos pela deusa. Mas algo parece muito estranho. Aquele velho... Seria ele apenas um louco? Temendo as forças existentes na torre, temendo àqueles que "ali dormem"... Que segredos se escondem por trás desta construção que, segundo seu amigo Garr, contém o segredo da amaldiçoada raça Brood...?

Ao se aproximar da torre, os guerreiros são barrados pelos guardas ali. Mesmo Garr sendo um "Guardião", como eles mesmos o chamam, é necessária a permissão do Patriarca de Urkan Tapa, Sumada. A saída, então, é seguir para a pequena cidade de Urkan. Lá chegando, você precisará de Garr na liderança de seu grupo. Você perceberá que todos ali o tratam com muito respeito, chamando-o de Guardião e oferecendo auxílio em sua sagrada missão de banir o mal do planeta. [illegible] das coisas mais peculiares em todo o vilarejo é uma estranha estátua muito semelhante a Garr, cercada por pompas, velas e [illegible] mais. Quando perguntado sobre a estranha semelhança, Garr se cala...

Passando pela igreja, a caminho da sala onde o patriarca se recluí, você terá a oportunidade de conhecer mais um Master, Hondara, o líder religioso que prega os ensinamentos de Myria àqueles que vivem em Urkan. Subindo as escadas, uma grande rocha veda a entrada para a sala do patriarca. Com Garr, force a [illegible]

...ão, abrindo a p...
Entre, encontrando um velho homem de pernas cruzadas, aparentemente em meditação e uma paz incrível. Abrindo os seus olhos, [illegible] à presença do Garr, diz-lhe as boas vindas.

—Então, você já [illegible] a cidade [illegible] seus companheiros? — e, diante da afirmação do guerreiro, ele continua. —Então é verdade, então... Não há mais mal neste mundo. Acho que sou [illegible] errada... Então isso significa que o tempo chegou para entrar em seu longo sono, então, Guardião Garr? Muito bem... Vá à Torre... Vou dizer aos vigias que você está indo lá. Adeus... Garr.

Aproveite o resto de sua estadia na cidade para comprar itens e armas (caso ainda não o tenha feito anteriormente). Se não for dormir, tome uma vacina contra Death. Depois, saia da vila, passando automatica-

...ente [illegible] mas um de... los... Eu [illegible] seu um Urkan. Um Guardião é como [illegible] as pessoas como eu... Como [illegible] os guerreiros da Urkan são chamados [illegible] nossa gente [illegible] e dos danos.

É então que Nina surge, vendo que, [illegible] ainda estão acordados. [illegible] resolve acompanhá-[illegible]. Antes, Garr continua:

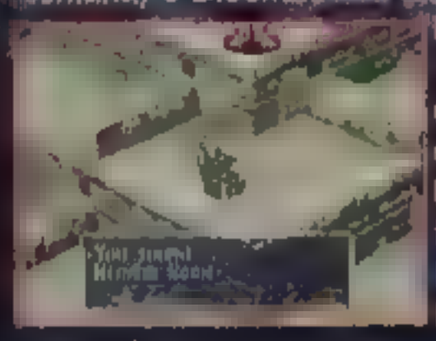
— Sobre [illegible] eu havia [illegible] a você... [illegible] poderá morrer... — Mas, após uma [illegible] pausa, o [illegible] pensa melhor. — Ah, nada... Você entenderá assim [illegible] chegarmos lá...

Itens (AngelTower):
1 Ivory Dice
1 Wisdon Seed
1 Diamond Ring
1 MoonTears
1 Mithril Helm
1 Soul Gem
1 Napalm
1 Skill Ink

A VERDADEIRA missão do Guardião

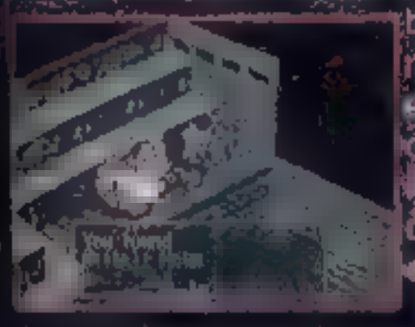
Is it over? It's over,
Cuz I'm blowing out of flames
Take a walk outside of your mind
Tell me how it fell to be
The one who turn a knife inside of me
(Hole in my Soul, Aerosmith)

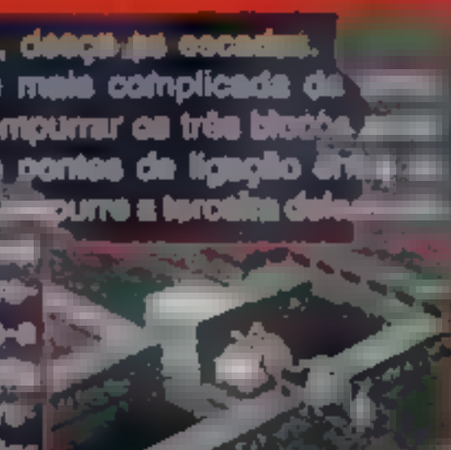
Na torre e fora dela, alguns cuidados devem ser tomados. Os inimigos conhecidos por Phanton adoram usar a técnica Death, que tem cerca de 50% de chance de causar morte instantânea a um único [illegible] das vacinas contra Death. Você terá vinte e cinco por cento a mais de proteção contra tais ataques. Se [illegible] assim não se sentir seguro, use um Talisman, Diamond Ring ou algo do gênero. Os Assassin possuem duas [illegible] podem ser aprendidas, Target (ótima para Momo, que já possui [illegible] grande ATK e uma péssima pontaria) e Disem[illegible] caso [illegible] tenha aprendido (ou Bunyan ainda).



Dando início à exploração, conheça a outra as escadas e, quando avistar um baú, atravesse o ponto destruído e salte, agarrando-o Ivory Dice dentro dele. [illegible] havendo caminho de volta, salte dégrau abaixo, mas não continue. Siga à direita, passando por mais uma mureta quebrada até chegar à ponta da plataforma. De lá, salte, encontrando um baú contendo uma Wisdom Seed. Depois, retorne ao ponto onde você atravessara a primeira mureta quebrada, saltando na direção das escadarias à direita. Ao delas, uma escada que leva para abaixo do nível do solo. Seguindo por ali, você verá uma estranha mulher nua, de longos cabelos azuis, deitada ao centro de um grande triângulo de energia. Mas você nada poderá fazer agora (NOS REFERIMOS A ACORDÁ-LA, Ó MENTE POLUÍDA!). Assim, suba as escadas novamente até encontrar uma passagem que o levará para dentro da torre.

Após descer o primeiro lance de escadas, caso tenha Momo em seu grupo, siga à esquerda na bifurcação em T. Ela poderá destruir a parede e permitir que você entre por um caminho que o levará a um [illegible] e um Moon Tears. Em seguida, retorne ao T e siga à direita desta vez. Desça as primeiras escadarias que encontrar, entrando pela porta e chegando a um local em que você deverá usar Garr para mover o bloco azul e criar uma ponte na segunda entrância. Feito isso, suba as escadas novamente, entrando pela porta, passando pela ponte criada e recolhendo o *Mithril Helm* no baú. Só então siga pela porta no piso inferior. Passando por [illegible] você se [illegible] em uma [illegible] de sala. Continue em frente, explorando as escadas e indo diretamente à porta, onde você encontrará uma Soul Gem.

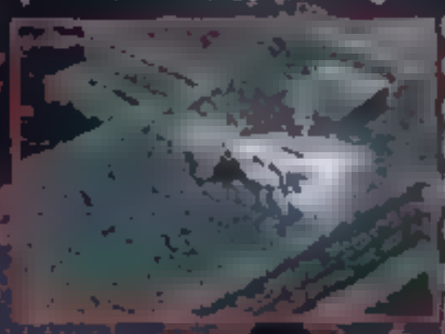




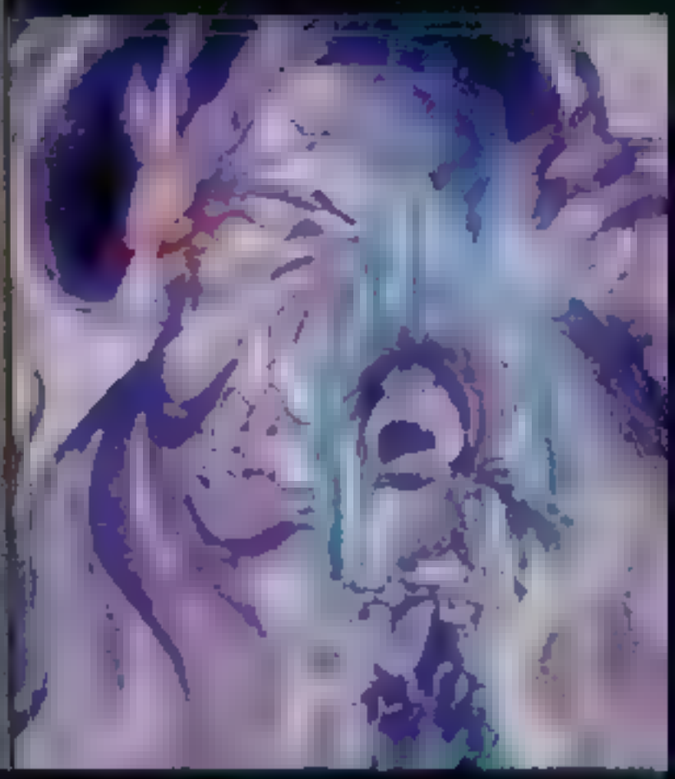
...dentro do baú. Em seguida, desça as escadas.

Agora vem a parte mais complicada de [illegible] Você precisará, com Garr, empurrar os três blocos [illegible] de modo que estes formem pontes de ligação [illegible] plataformas. Primeiramente, empurre a terceira [illegible] canto de parede que você [illegible] em empurrar. Em seguida, retorne à segunda e empurre-a na direção contrária à [illegible] próxima. Dê a volta e empurre-a até encostar na parede. Por fim, atinha a primeira e a terceira [illegible] formando a [illegible] ponte. Pronto, agora basta [illegible] as escadas, passar por [illegible] rapidamente, descer as escadas [illegible] plataforma em forma de T.

Uma vez no [illegible] Garr pede para que o terceiro membro [illegible] grupo os deixe sozinho, para que o pequeno [illegible] sobre a Brood. [illegible] sair de hesitação (em especial no caso de Nina), o terceiro aceita a decisão do guardião. Dando uma [illegible] melhor no lugar, você estará em uma imensa cr[illegible] de pedra, coberta por algo negro, mas [illegible] milhar, por toda a [illegible] que se estica. Algo que [illegible] chamá-lo... são centenas, [illegible] mesmo, milhares de [illegible] em. Em cada uma [illegible] o nome de um guerreiro [illegible] caído de um exército [illegible] Gaiel, Gaev, Gaiz e [illegible] maior número. É então que Garr co[illegible]



— Gravado nessas placas de pedra [illegible] de nós Guardiões... também conhecidos por [illegible] tadores de Dragões! — Ryu assente com o qu[illegible] Agora ele entende porque tudo parecia tão familiar. Angle Tower é um cemitério de membros da Bro[illegible] guardião continua. — O número abaixo de meu nome é [illegible] número de dragões que matei durante a guerra... Ryu, Deve me dizer o que aconteceu com o seu povo. O que aconteceu com a Brood... Há cerca de 400 anos atrás, a selvageria e ma[illegible] Brood tentaram conquistar o mundo, dando [illegible] a uma guerra feroz... A Brood era forte e apo[illegible] te... [illegible] pessoas de Urkan, rezamos à nossa De[illegible] proteção contra o grande [illegible]. Nossa deusa con[illegible]



eles [illegible] os Guardiões. Sua [illegible] divina [illegible] contra a Brood. Depois de uma poderosa [illegible] o último membro da Brood foi demolido e seus [illegible] colocados aqui.

Garr empunha, então, sua lança.

Ryu... Você é o último da Brood. Uma [illegible] está envolvido nisso. [illegible] propósito deve ser completado... Prepare-se.

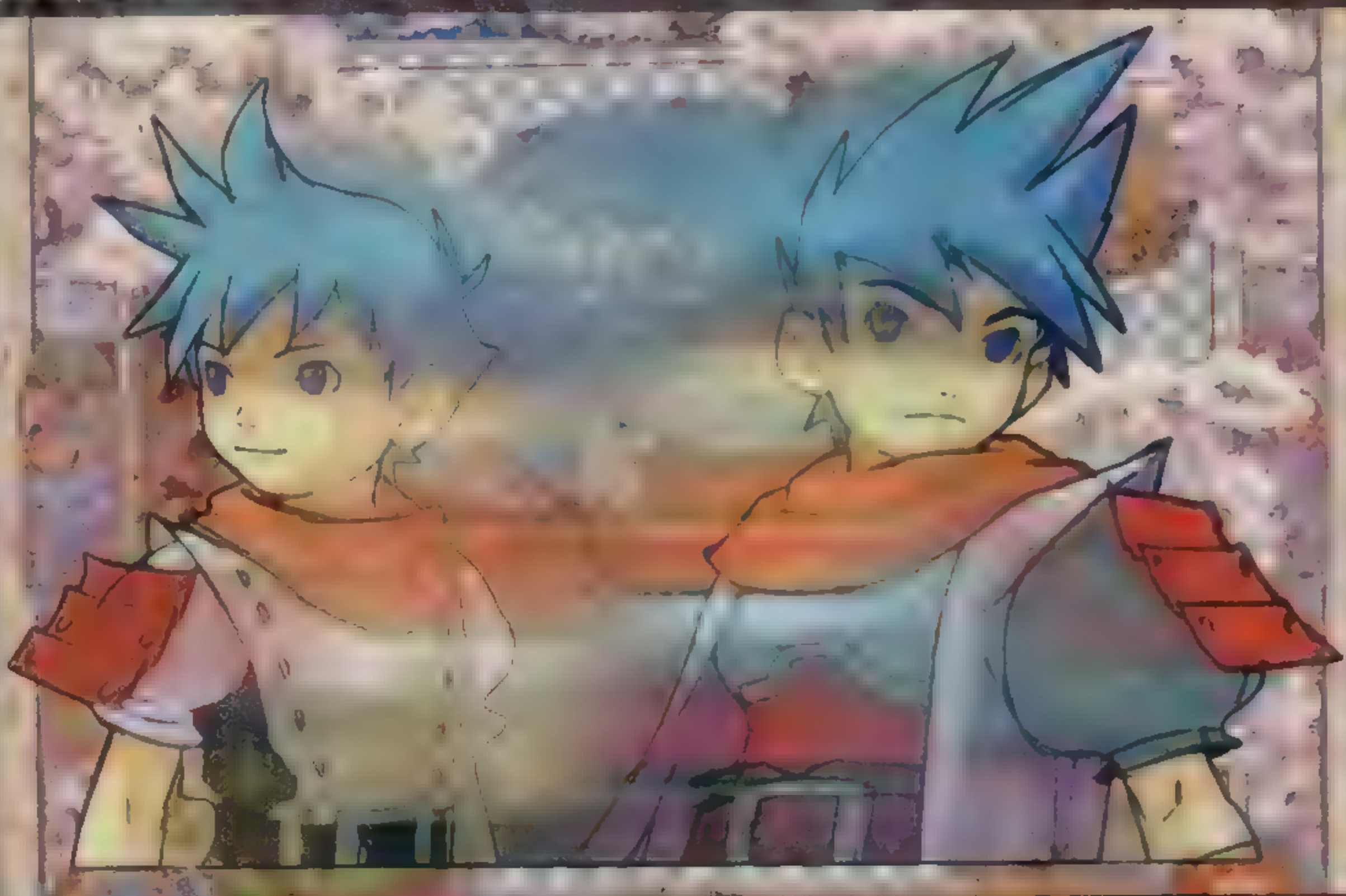
Você terá de enfrentar Garr mais uma vez, mesmo que contra a sua vontade. O único toque que podemos dar é que Garr é grande. Portanto [illegible] GRANDE. Miracle Gene, atacando [illegible] Charge [illegible] parar é a alternativa [illegible] para [illegible] livrar [illegible] seu aliado, que tomba [illegible] batalha.

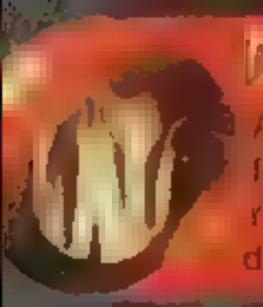
— [illegible] eu suspeitava... [illegible] eramos páreo para o verdadeiro poder da Brood... Mas, por quê...? — esforça-se Garr, ofegante, conseguindo entender por que os membros da Brood se entregam [illegible] aquela forma [illegible] forças divinas.

Para [illegible] ordem, banindo o dragão. Garr se confunde ainda mais... De repente, uma estranha [illegible] ecoa mente de Ryu.

"NÃO! [illegible] seu inimigo!"

Os espíritos reagem. Ryu, na esperança de manter o controle, se vê obrigado a usar [illegible] o seu poder. Um poder que sequer sabia existir... [illegible] coluna de luz atravessa todas as camadas da torre, unindo céu e terra por um instante. No momento seguinte, surge a imagem azulada e magestosa, de asas flamejantes e de escamas levemente purpúreas... E todos os espíritos se curvam diante do escolhido... Antes de tombar inconsciente, o Guardião tem como última visão o escolhido em sua verdadeira forma. O príncipe dos dragões, Kaiser Dragon, que logo em seguida desaparece, sem deixar vestígios...





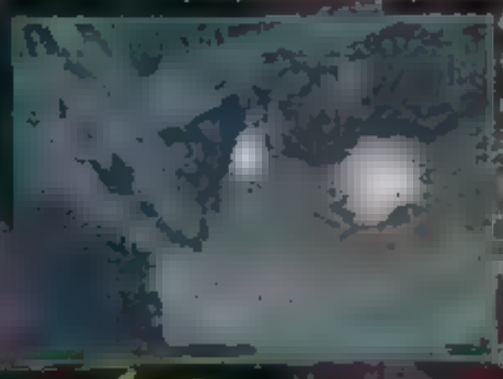
De volta à origem

As minas de Dauna foram o local de repouso de Ryu durante um longo período. Nesse meio tempo, um vínculo se formara entre o pequeno dragão e seu local de "renascimento". Mas, seria este o único motivo para o escolhido ter retornado a este local, onde estão os espíritos de seus antepassados? Ou haveria também a influência de algo por trás disso tudo? As respostas estão bem ali, entre os ossos fossilizados...

Ryu serve em meio ao mais completo nada. A escuridão o cerca, por todos os lados. Com sua verdadeira forma contida em seu pequeno corpo, ele começa a caminhar por entre o que não pode ver. Mas, após os primeiros passos, espíritos começam a brotar do chão, como na Angel Tower. Temendo perder o controle novamente, o pequeno corre em direção contrária. Algo atravessa seu caminho em uma velocidade incrível mas, ainda assim, [illegible] pára. O espírito retorna, então, obrigando-o a responder sua pergunta: "Por que corre?", questiona ele. Ryu foge... Deparando-se com o mesmo homem de longos cabelos purpúreos de seu sonho. "Não somos como eles... Não devíamos estar com eles...", repete. Ryu nega com todas as suas forças. O destino que corre em suas velas, correndo sem destino ou noção de tempo. Enquanto a vida passa...

O pequeno Whelp está novamente onde tudo começara, nas minas de Dauna. Em seu encalço, o grande Guardião que o traíra tempos atrás. Apesar dos esforços do pequeno dragão, Garr o supera e o atinge em cheio com sua lança, [illegible] faz [illegible] retorne à forma humana. Mas algo está diferente. O tempo passou [illegible] ele está [illegible] velho.

— ..... Ryu? [illegible] me reconhece? Eu estive procurando por vocês por anos... Desde que



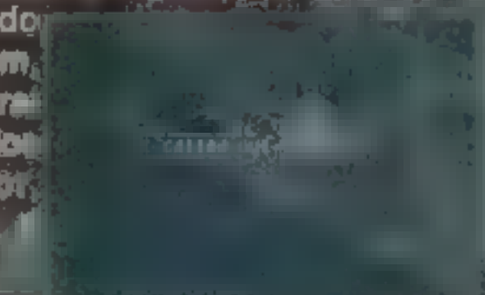
Ryu

este era me... Mas... De qualquer forma, vamos tirar você... matriz... estão seus equipamentos. Se você quiser ouvir o que tenho a... venha comigo. Não estarei... por muito tempo.

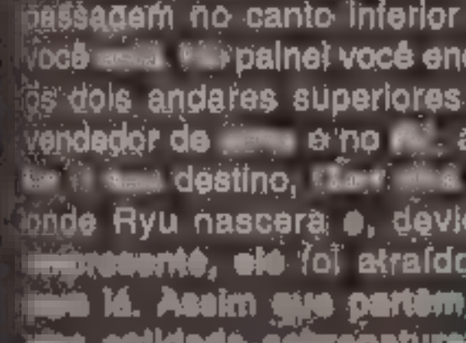
Tendo novamente o controle sobre o personagem, siga Garr.

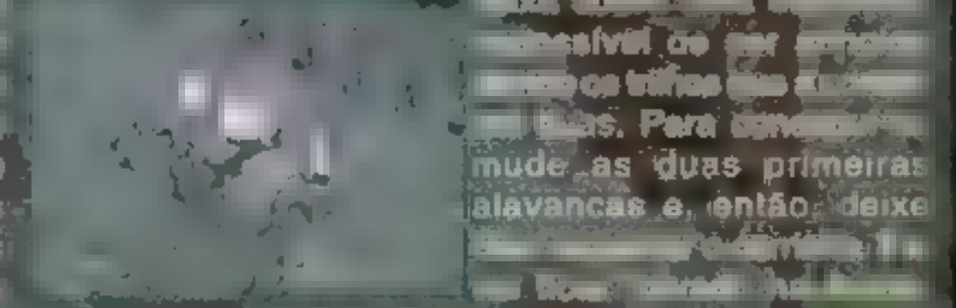
— Se você quiser me matar... você tem o poder (provavelmente o direito de fazer isso... Mas você não me matou, mesmo... Mesmo eu tendo tentado matar você... Como os dragões de 400 anos atrás... Se a Brood tivesse reagido... Seríamos nós e não eles a se transformar em Chrysm. Por que eles deixaram-nos matá-los??? Por que as Deusa nos ordenou a exterminar a Brood? Eu não novo ter o direito de dizer isso... Mas quero saber a verdade... É por isso que eu peço... Peço a você que me deixe viver até então... — é com a afirmativa de Ryu, continua. — Obrigado. Agora, vamos sair desta mina.

Agora você estará livre para vasculhar a mina. Diante do grande dragão fossilizado haverá uma grande quantidade de baús, onde você consegue alguns itens. No mais, siga para o elevador, passando antes pela passagem no canto inferior direito do andar B3, onde você... No painel você encontrará as opções de ir até os dois andares superiores (sendo que no B1 há um vendedor de... e no... a saída da mina). Seja qual for o seu destino, [illegible] deve ser o lugar onde Ryu nascerá e, devido à forte aura da Brood... momento, ele foi atraído... lá. Assim que partem... uma entidade sobrenatural... surge bruscamente perto dos... controles do elevador, atribuindo a si mesmo a autoria da chamado...



Depois de passar... B1, você encontrará uma sala logo à direita do elevador, onde pode descansar e salvar seu progresso. Aproveite para aprender a técnica *Bone Dance*. DrZombies aqui presente. Vasculhando a área mais elevada do local, você encontrará uma caixa de... com uma Multivitamin. Guarde bem este local, pois você poderá retornar mais tarde, com Momo, para recolher Cupons por trás das rachaduras. Depois, retorne à sala principal e você vai... um carrinho de mina cheio de [illegible], além de várias alavancas espalhadas pela sala. Estas alavancas controlam os rumos tomados pelo carrinho. O objetivo nesta sala é mudar as alavancas para que os trilhos do carrinho levem até a rocha que está bloqueando o caminho na extrema direita. Mas perceba que há também uma





originais... [illegible] mudar o caminho, [illegible] com que [illegible] [illegible] barrado [illegible] da madeira da [illegible] pedaços de telhas. Depois, corra de [illegible] se for necessário e empurre novamente, fazendo com que ele se [illegible] caída com a pedra e [illegible] explosivos deixem [illegible] estranha aparição surge.

— O [illegible] pensa que está fazendo, Guardião Ryu...

[illegible] se assusta com o fato do espectro conhecer o nome do último membro da Brood. Contudo, ignorando as palavras do guerreiro, continua:

Ryu... [illegible] que você deixa [illegible] viver...? Por que você deixa nosso inimigo viver!? — Garr entende que [illegible] No [illegible] fúrea [illegible] um [illegible] clarão, [illegible] lugar a [illegible] ouvir [illegible] guardião? Pode ouvir nosso sangue derramado chorando por vingança? Guardião... Já se foram. Quanto? 400 anos? [illegible] tentou nos exterminar. Onde está levando Ryu?

[illegible] responde que está levando o membro da Brood para se encontrar com a Deusa. Ryu se assusta [illegible] ouve. O Dragon Zombie então questiona a decisão do guardião, perguntando se tudo isso é para oferecer em sacrifício o último membro dos dragões. [illegible] meneia com a cabeça, revelando que a viagem é para conhecer a verdade. Para saber se a guerra que lutamos [illegible] quatrocentos anos era certa...

Hei, Ryu... [illegible]-o! Vigiar a mesma [illegible] para!!! Eles [illegible] nós! Os guardiões estão [illegible] todos! — [illegible] cabeça, [illegible] ordem [illegible] dragão. [illegible] Por [illegible] não!? [illegible] menospreza [illegible] Você [illegible] odeia?

[illegible] então que uma voz atinge a mente de [illegible] "Você não deve odiar", diz ela. O zumbi [illegible] por silêncio, dizendo que [illegible] o direito de palpitar. Garr [illegible], então, sacam suas armas e dão início à batalha contra...

Zombie Dragon

2500 HP 1000 EXP [illegible]

[illegible] Breath [illegible] Dance [illegible]

[illegible] Bite

[illegible]

Item: Power Food (1 em 16, roubado) e [illegible]oon Tear (1 em 1)

Zombie Dragon pode [illegible] o maior causador de danos no game, mas possui algo que muitos dos outros oponentes [illegible] você enfrentou ou virá a enfrentar possuem: a [illegible] o efeito Poison em combinação com suas demais técnicas. Venom Breath é [illegible] usada, causando o status Poison a todos, como Venom Breath de futuras transformações dela. Quase [illegible] nenhuma preocupação alguma, uma vez que basta se usar uma Panacea ou algo do gênero para [illegible] os danos progressivos de HP por turno. Mas é aí que está a grande [illegible] de Zombie. Logo após soltar [illegible] Zombie costuma [illegible] usar *Bone Dance*, que causa dano baixo a todos (cerca de 10-20 HP) [illegible] um grande chance (80%) de causar o status Confuse nos alvos (uma versão aprimorada do Bone [illegible] você não pode aprender). Combinando. Com essa combinação, você não tem o controle sobre [illegible] [illegible] para poder atacar e curar os Poison [illegible] para tentar atacar e curar sem a batalha [illegible] rápido possível! Simples e eficiente, mas [illegible] pode, com [illegible] ser vencido. Mantenha Ryu [illegible]

Como diabos funcionam estas vacinas?

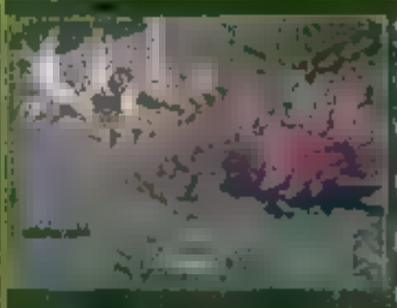
Vacinas, [illegible] no mundo real, são aquelas malditas injeções que dóem e ninguém gosta de tomar. Mas, apesar da dor, essas pequenas quantidades de líquido trazem algumas vantagens. E isso não poderia ser diferente em um mundo de magia e dragões (ok, PODERIA, mas não é...), como é o caso de BoF. As vacinas [illegible] tem um maior índice (cerca de 50% a mais) de defesa contra certo elemento / efeito. Ou seja, você perderá metade da energia que perderia normalmente (sem contar as demais proteções que, por ventura, existam, como anéis e outros acessórios) caso seja atingido por um ataque baseado no elemento ao qual você possui a proteção, ou terá 50% a mais (também sem contar as outras bonificações) de chance de não ser atingido pelo efeito específico da vacina. Assim sendo, vacinas não são imunizadoras, mas sim proteções.

As farmácias onde as vacinas são dadas podem ser encontradas em três locais no mundo. O primeiro deles é em Wyndia, o outro em Rhapala e o terceiro em Urkan. Todos esses locais possuem as mesmas proteções contra elementos e efeitos. Em proteções, temos *Flame* (Fogo), *Frost* (Gelo), *Thunder* (Trovão), *Earth* (Terra) e [illegible] (Vento). Elas elevam em 50% a defesa contra tais elementos. Quanto às resistências, existe a *Mind* (contra ataques no naipe de Mind Down, protegendo o INT), *Change* (contra quaisquer alterações de Status, indo desde *Sleep* até *Berserk*) e *Death* (contra ataques que causem Sudden Death / Morte Súbita, e não contra mortes naturais, por dano direto). O preço a ser pago também o mesmo para todas as farmácias: 10x o nível de experiência do personagem a receber a vacina (no nível 37 elas custarão 370 Zenny, enquanto no 74 o valor dobrará para 720 Zenny).

Item (Dauna Mines):
1 Feather Sword
1 Magic Shard
1 Vitamin
1 Life Shard
1 200 Zenny
1 Lgt Clothing
1 MultiVitamin
1 Lion's Belt
1 Protein
1 [illegible]
1 Light Clothing

DAUNA MINES

ITEM SHOP		
Healing Herb	Item	[illegible]
Vitamin	Item	[illegible]
Antidote	Item	[illegible]
Eye Drops	Item	[illegible]
Panacea	Item	[illegible]
Ammonia	Item	[illegible]
Dynamite	Item	[illegible]
WeatherVane	Item	[illegible]
Taser	Item	[illegible]
Titan Belt	Acessório	[illegible]
High Boots	Acessório	[illegible]



com o acessório Light Bangle, enquanto Garr se aguenta com o Life Sandals. Isso garantirá a você cerca de 50% a mais de chance de evitar às alterações de Status. E, sendo sua maior preocupação manter o controle sobre seus personagens, 50% já são o bastante para levar a batalha com certa tranquilidade. De quando em quando, Dragon Zombie começará a usar o *Head Butt*, com o qual você não precisa se preocupar, uma vez que o dano não é muito maior que o causado pelo Bone Dance (em média 30 de HP). Assim, Ryu usa Revujenate ou qualquer outra magia de cura que tiver, completando com Accession (se você tiver uma quantidade de AP alta, use o Miracle Gene e use Charge até não poder mais) ou ataques normais quando puder. Garr vai de ataques normais. Se você demorar demais, é capaz de Dragon Zombie perder consumir todo o AP. No mais, continue até que ele volte para onde jamais devia ter voltado.

— Basfemadora! Por você tem sempre de interferir? Por que você sempre vem de nos restringir!? — brada o dragão, ofegante, sentindo seu poder exaurir, terminado por se converter em uma pequena esfera um Gene. Você toma posse, então, da maldade contida no **Shadow Gene**.

Em seguida, o espírito de uma bela mulher, de longos cabelos azuis e asas de dragão, surge diante dos dois guerreiros. Ryu sente uma imensa familiaridade na mulher, mas não consegue explicar tal sentimento. Na mente do último membro vivo da Brood, a voz da dragao ecoa. "Aquele não era um dragão", diz ela. Apontando para Ryu, a mulher simplesmente diz "Um verdadeiro Dragão..." tornando-se também um Gene, que voa na direção do rapaz e funde toda a sua bondade aos pensamentos de Ryu. Você agora possui também o **Fusion Gene**.

Prossiga através da passagem criada, chegando a uma encruzilhada. Pela direita, você chegará a um beco sem saída, fora da mina. Portanto, pegue o caminho de baixo. Na próxima sala, pegue o **Protein** e o **Lion's Belt** nos baús. Continue pelo túnel até chegar a uma fenda que você não pode atravessar. Entre na sala próxima e acione três vezes a alavanca alí. Com isso, uma plataforma se elevará e você poderá atravessar o buraco. Do outro lado da fenda, os últimos túneis e, finalmente, a luz do dia.

Do lado de fora, o chefe dos mineiros perguntará se o guardião conseguiu dar conta do dragão. Com a afirmativa do grande guerreiro, ele então percebe um jovem acompanhante que não havia entrado com ele. Quando perguntado sobre o rapaz, Garr esquiva-se dizendo que quem ele é ou deixa de ser não importa, uma vez que o dragão se fora.

— Sério? São ótimas notícias! — afirma feliz o chefe. — Aquele dragão... Ele corria por todos os lados cuspindo fogo nas pessoas... Matou alguns de meus homens... Destruiu máquinas e causou uma bagunça das grandes por aqui...

Mas Ryu não se lembra de nada disso. Ele se sente confuso com o que ouve, temendo perder novamente o controle, como na Angel Tower. De qualquer forma, o chefe diz para procurar Foreman no escritório e recolher o pagamento.

Andando pelo local, você encontrará um diário para salvar seu progresso e alguns velhos conhecidos, como Mogu, diante da casa do diário. Na cabana da esquerda, Foreman agradece pelos serviços do Guardião, fazendo a oferta de permanecer alí como responsável pela segurança. Garr nega, afirmando com convicção que os mineiros não mais terão problemas com dragões. Apesar de não acreditar que os dois temam algo, Foreman alerta para que tenham cuidado caso planejem cruzar a Ogre Road. Rumores dizem que um monstro tem atacado pessoas que tentem atravessar a estrada. Aconselha que passem por Sin City, a oeste dalí, caso queiram saber mais sobre estas histórias.

Saindo do local, o foco muda para estranhas imagens, dentro da mina, diante do grande dragão. Várias pessoas correm, atropelando umas às outras, enquanto outras caem em chamas, gritando. No centro de toda a agitação, um pequeno dragão, desnorteado. É então que o sonho cessa e Ryu desperta, ofegante, no acampamento. Garr continua acordado, alimentando a chama da fogueira...

— Não consegue dormir, eh? Eu tenho de me desculpar com voc6e, Ryu... Não sei se é certo levar você... Levar você comigo desse jeito...: Procurando pela deusa... Mas, Por que a deusa queria arrumar tudo destruindo a Brood...? Esta é uma questão cuja a resposta voc6e precisa conhecer. Depois de deixar a montanha, iremos a leste, para Wyndia, então para as terras do leste. Para a Angel Tower.

Sin City 3000!

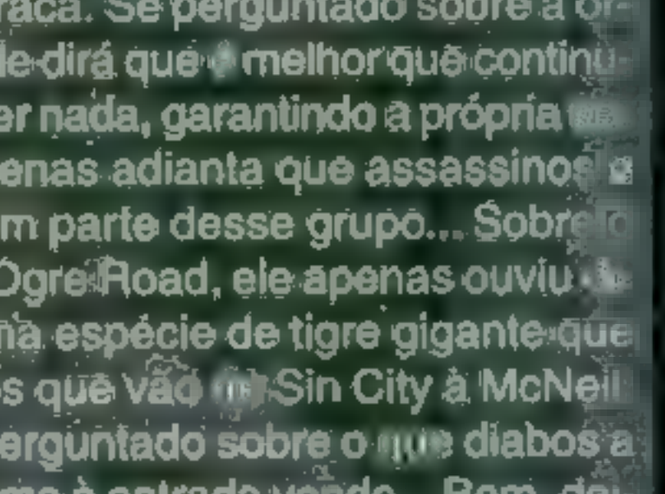
Alguns fantasmas do passado você não consegue apagar. Mesmo tendo Sunder e Balio sido mortos por Ryu e os demais, o sisndicato continua forte, por tras de jogatinas, prostituição e tudo mais. Sin City, a Cidade dos Pecados, é a sede do sindicato. Mesmo tão perto dos inimigos, Ryu não poderia brincar com criminosos desse porte em sua própria casa...

De volta ao mapa, desça até encontrar uma área misteriosa à beira dos trilhos. Lá dentro você encontrará um homem de cabelos purpúreos vestido trapos perto da chaminé, muito familiar. Trata-se de Emitai, mais um Master para sua coleção.

Seguindo diretamente à esquerda, você chegará à fronteira ocidental do reino de Wyndia. Mas não há nada que se possa fazer aqui, por enquanto (em especial atrás da porta trancada...). Prossiga à sudeste e você chegará ao que parece ser uma plataforma de madeira cercando uma pequena montanha. Esta é Syn City.

Aqui, primeiramente dê uma passada nos vendedores, comprando novos equipamentos e o que mais precisar. Atente aos equipamentos vendidos por Sekine. A Ashura Sword tem a capacidade de elevar-se de acordo com o seu nível, enquanto a Manly Clothes revive um personagem caso este seja morto enquanto estiver ventindo a armadura, em algo semelhante ao Gem Ring, mas três vezes mais barato.

Falando com as pessoas ali (que, aliás, não são exatamente a melhor companhia para um jovem como Ryu...), você descobrirá o comércio de produtos e armamentos ilegais corre solto pela cidade. Isso tudo devido à impotência do rei de Wyndia diante da força da organização criminosa que rege Sin City. Aquele que lhe dará informações a você é o mendigo, sentado diante de uma das barracas. Ele afirma poder responder algumas perguntas por módicos 20 Zenny, cada pergunta. Se perguntado sobre a cidade, o mendigo dirá que aqui você pode conseguir qualquer coisa por um preço. A própria cidade de McNeil está em débito, uma vez que foi obrigada a recorrer ao mercado negro há alguns anos, diante da colheira fraca. Se perguntado sobre a organização, ele dirá que é melhor que continuem sem saber nada, garantindo a própria segurança. Apenas adianta que assassinos e ladrões fazem parte desse grupo... Sobre o monstro da Ogre Road, ele apenas ouviu dizer que é uma espécie de tigre gigante que ataca a todos que vão de Sin City à McNeil. Por fim, se perguntado sobre o que diabos a mulher próxima à entrada vende... Bem, deixemos isso para lá. Nada que realmente vá alterar sua vida ou deixá-lo mais feliz. Sem mais, retorne ao mapa e siga à Ogre Road.



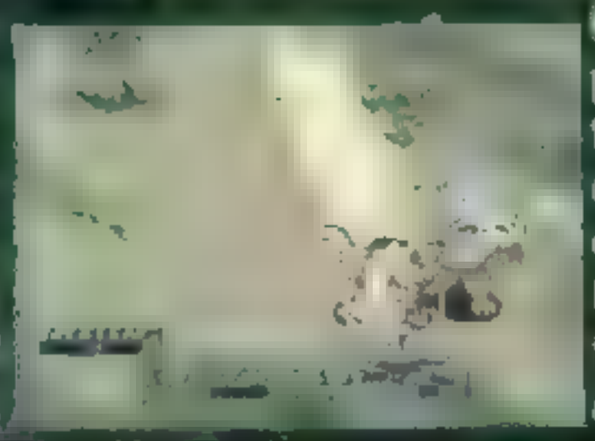
Caça ao Tigre

—Caça ao pato...
—Caça ao coelho!
—Caça ao pato...
—Caça ao coelho!
—Caça ao coelho...
—Caça ao pato! Atire! — BOOM! —Você é despresível!
(Memorável discução entre Pernalonga e Patolino)

Caso ainda não o tenha feito (e realmente deseje fazer isso), dê uma passada nos pontos de pesca. você poderá encontrar algumas novas espécies de peixes. Em seguida, siga na direção da ponte de madeira, virando à direita pouco antes dela. Você chegará, finalmente, à Ogre Road.

Uma vez alí, caminhe para o sul, na direção da saída. Você encontrará uma série de novos inimigos (novos? Tá... Vai dizer que mudar uma cor ou outra e trocar algumas técnicas torna algumá coisa nova...), que podem ensinar algumas Skills aos personagens. **Os pássaros Slasher** usam constantemente a técnica *Mind Flay*, ótima para ser usada em magos. Tricker usam *Blind* (caso você, AINDA não tenha aprendido esta...) e *Flying Kick* (versão melhorada e revisada do Jump, mas baseada em AGI). Por fim, os Goo Titan usam *Charge*, *Burn* e *Tremmed Blow* (todas aprendíveis), além de carregarem um ótimo Life Shard que pode ser roubado.

Nada mais, somente uma **Hour Glass** no baú e três samambaias num pântano que podem ser cortadas e recolhidas, as **Horseradish** (você precisará de mais dessas mais adiante). Por fim, seus personagens tem a sensação de estarem sendo observados. De repente, notam uma estranha movimenta-



Emitai, aquele de enganou a muitos

Emitai nunca fora um exemplo de mago. Não possuía porte para isso. Por sua situação financeira, era incapaz de continuar seus estudos como feiticeiro. Mas, ainda assim, ele queria algo mais para a sua família. E, por isso, aceitou o desafio de entrar no Concurso dos Campeões. Vários foram os oponentes, todos vencidos. Mas derrotados não pelo grande poder de Emitai, mas sim por sua lábia. Ele dizia que, caso não vencesse o torneio e não conseguisse o prêmio em dinheiro, sua filha morreria sem uma carissima operação à qual ela devia se submeter. Mas a farça toda fora descoberta por aqueles que o derrotaram no concurso. Um bando de pirralhos que tirou-lhe a chance de ser rico e de não ter de ouvir às reclamações da esposa. Até hoje ele pragueja ter sido derrotado pelos pequeninos. Mesmo tendo sua filha crescido e se tornado uma bela mulher, mesmo com seus golens gritando pela casa o dia inteiro... Assim, sem mais nada de interessante para fazer, ele oferece seus serviços como Master por módicos 10,000 Zenny, que resolveriam muito bem o seu problema financeiro.

Emitai é um mestre mais associável à Nina ou Momo, mais ligadas à mágica. A DEF e o PWR caem bastante, mas o INT e o AP decolam com isso. É tudo isso para que as técnicas por ele ensinadas sejam efetivas. E tenha certeza: você vai precisar de uma INT bem alta para que Mind Sword, uma ótima Skill, cause um dano considerável sem a ajuda do Enlighten...

Emitai

-**Local:** Próximo às minas de Oaluna
-**Exigências:** 10,000 Zenny
-**Skills:**

Nome	Requisi
Barrier	2 níveis
Mind Sword	4 níveis
Enlighten	6 níveis

-**Bônus e Penalidades:**

HP	
AP	+4
PWR	
DEF	
AGI	
INT	-4

SIN CITY

-ITEM SHOP

Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Dorps	Item	20
Panacea	Item	100
Ammonia	Item	200
Spirit	Isca	50
Baby Frog	Isca	50
Pepper	Isca	50
Tonic	Isca	50

-WEAPON SHOP

Silver Knife	Espada	1400
Thieves Knife	Espada	3200
Wind Cutter	Cajado	2200
Shotgun Shelt	Munição	2200
Rood Spear	Lança	2900
Light Clothing	Armadura	2700
Silver Mail	Armadura	3900
Steel Gauntlets	Escudo	3000
Gold Hairpin	Item	2200

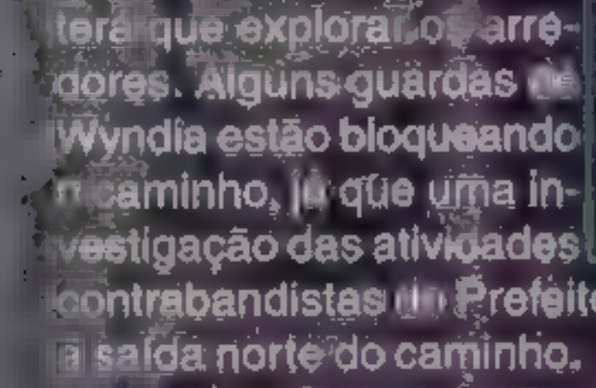
-SEKINE SHOP

Ashuras Sword	Espada	3600
Manly Clothes	Armadura	1000

Itens (Ogre Road):
3 Horseradish
1 Hour Glass

ção entre as árvores. Só então notam estar face-a-face com um monstro. Garr se pergunta se aquele seria o monstro que vem atacando as pessoas que tentam passar por Cedar Road... Ryu sente algo de muito familiar naqueles olhos apesar de tomados de fúria. Você terá de enfrentar o Meio-tigre, que usa Snap e Focus. Use a Miracle Gene e desça Charge em parar, acabando logo com a batalha, fazendo com que a criatura fuja. Sem mais nada a fazer aqui, saia.

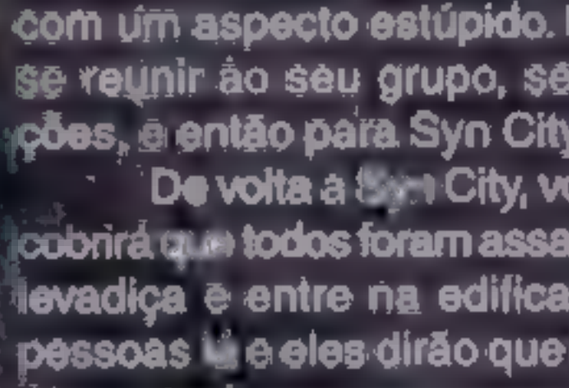
Agora você está de volta a Yraall Region, mas no canto sudoeste (você pode ver o primeiro ponto de pesca do jogo ao norte, do outro lado do rio). Você pode apenas voltar ao norte para a Dauna Hills; você não tem que ir pelo caminho novamente.



A menos que você queira parar no medíocre ponto de pesca, apenas continue para o Mt. Levett. Esta é outra dungeon bem chatinha. Procure em ambas as cavernas para achar alguns tesouros, então apenas ache o caminho para a saída perto dali. Cruze a ponte e você estará na velha e boa Yraall Road. Você não pode ir mais longe, então terá que explorar os arredores. Alguns guardas de Wyndia estão bloqueando o caminho, já que uma investigação das atividades contrabandistas do Prefeito McNeil está sendo feita. Pegue a saída norte do caminho.

Volte à McNeil Village. Todos aqui (incluindo seu velho "amigo" Loki) estão sendo interrogados pelas tropas de Wyndia. Parece que o Prefeito McNeil finalmente está sendo desmascarado. Vá para o Inn e fale com a mulher do lado de fora. Ela vai falar sobre um tigre comedor de homens e pedir que você vá para Cedar Woods para derrotá-lo. Você pode ficar no Inn de graça depois. Infelizmente, os shops de armas e itens parecem não ter novidades para melhorar seu inventário e continuam vendendo lixo desde o início do jogo.

Deixe McNeil e entre na Cedar Woods pelo lado leste. Se Ryu ou Garr for aprendiz de Bunyan, passe por ele para coletar suas habilidades. Então suba para a cabana em chamas. Enquanto você segue o caminho para lá, Ryu vai pedir para Garr esperar atrás, o que ele faz. Continue seguindo pelo caminho até você topar com... Rei! Rei não vai se juntar ao grupo ainda, apesar disto, e escapa para a vila. Retorne ao Garr, saía do bosque e volte para McNeil.

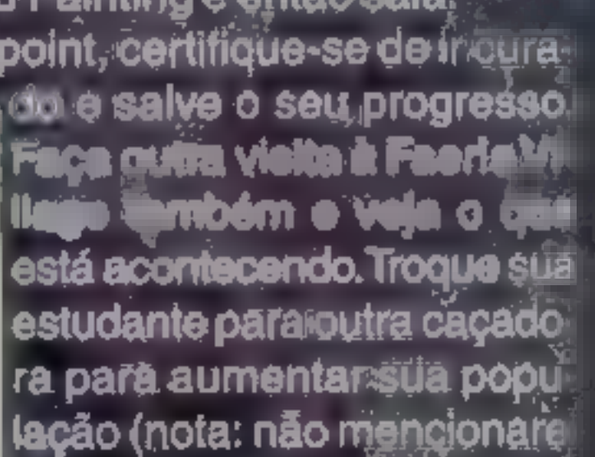


Em McNeil, você encontrará todo mundo amontoados em torno do ferido Loki. Alguém diz que Rei correu para a prefeitura de McNeil, vá para lá. Na prefeitura, você vai encontrar uma patrulha de Wyndia levando o Prefeito McNeil capturado. A patrulha é liderada por ninguém menos que... Nina! Ou no mínimo, uma versão adulta de Nina com um aspecto estúpido. Nina vai se reunir ao seu grupo, sem objeções, e então para Syn City.

De volta a Syn City, você descobrirá que todos foram assassinados por Rei. Cruze a ponte levadiça e entre na edificação no finalzinho. Fale com as pessoas lá e eles dirão que o chefe fugiu para o checkpoint. Abra o baú para pegar uma Old Painting e então saia.

Antes de ir para o checkpoint, certifique-se de ir curado e salve o seu progresso. Faça outra visita à Faerie Village também e veja o que está acontecendo. Troque sua estudante para outra caçadora para aumentar sua população (nota: não mencionarei as visitas à Faerie Village novamente. Apenas não se esqueça de visitá-la regularmente e redefinir tarefas se necessário). Você pode ainda querer ter Nina como aprendiz de Emitai, já que ela é boa em magia.

Vá para o checkpoint. Aqui você encontrará Rei e Mikba, o dono de Syn City. Mikba se transforma em um demônio e derruba Rei. Você então deve fazer um grupo para lutar contra Mikba. Troque Nina por Garr, para ter Ryu, Garr e Rei. Use formação normal com Garr na liderança, Ryu em segundo e Rei atrás. Então aperte ▲ para começar a luta.



Mikba

2400 HP 3000 MP 1500 Zenny

Lucky Strike, Venom Breath, Slash, Resist, Multi-Strike, Quake

Nula

Fraqueza: Death, Poison

Power Food (1 em 32, roubado)

Você precisa jogar os dois primeiros turnos com muito cuidado. Deixe Ryu fazer Shield e Garr usar uma Ammonia em Rei (que começa a batalha morto). Já que Garr age após Mikba, ele não terá chance de matar Rei novamente. Próximo turno. A vez de Rei vem primeiro; escolha a opção Item, então aperte ↑ para ter a opção de equipar Rei. Equipe-o com alguma armadura melhor e as Thieves Knife se você possui-la. Então deixe-o usar uma Vitamin nele mesmo. Ryu deve fazer Shield em Rei e Garr deve apenas atacar.

Se tudo correr bem, Rei vai se curar, então automaticamente [illegible] Protect sobre ele. [illegible] os seguintes Gear: Shadow, Invisible, Optional, Shadow da habilidade segredos: [illegible] um grande item. Enquanto isso, Gear e Rei devem [illegible] (você não pode controlar Rei). Mikba é um chefe difícil porque ele usará Regen [illegible] ataque já [illegible] se estiver [illegible] a [illegible]

Depois de derrotar Mikba, Rei vai se reunir ao grupo. Escolha um grupo, mas inclua Rei. Entre na edificação no checkpoint e faça Rei destravar a porta. Lá dentro você vai encontrar uma Deluxe Rod, uma vara-de-pescar melhor. Além disso, Syn City misteriosamente se abriu novamente, então, se você quiser comprar coisas, você pode ir para lá. Agora volte através da montanhas novamente para a Yraall Region.

Contos de vegetais

Quem semeia vento colhe tempestade... Ou algo assim...

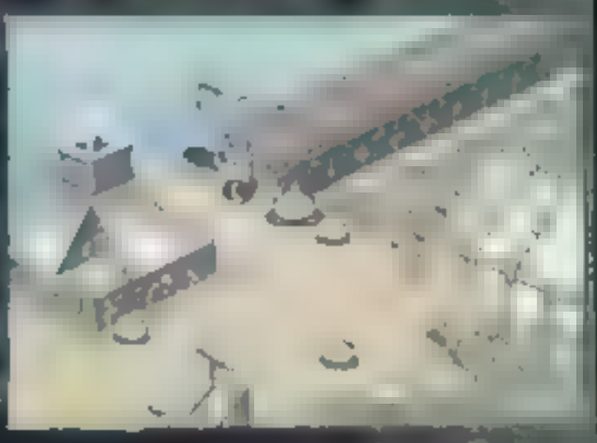
Siga para leste após a Yraall Region e o Mt. Myrneg [illegible] (ou pela) para a Eyptock Road. Quando você chegar no caminho, Nina explicará a situação para você e vai sugerir ir para a Plant para resolver os problemas lá. Faça assim, e volte pelo labirinto (a maioria dos transportadores já estão ligados, então é bem fácil) para a área central. Aqui você vai se deparar com Momo e Honey. Momo volta para o seu grupo e diz onde achar Peco.

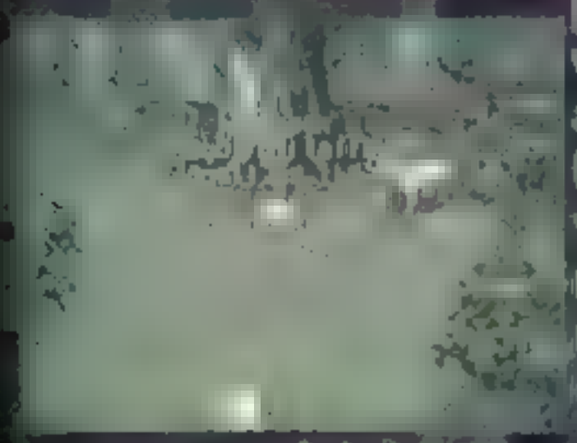
Deixe o laboratório e vá para a árvore Yggdrasil ali perto. Fale com Peco e ele retornará ao grupo. Ainda bem que o seu pequeno camarada cebola não se tornou uma versão adulta lastimável, e está tão amável — e poderoso — quanto antes. Agora você tem todos os personagens de [illegible]. Antes de voltar para a Plant, há algumas outras paradas para se fazer.

Já que você tem todo mundo novamente, dê uma passada por todos os seus Masters para ver se você aprendeu alguma nova habilidade. Se você aprendeu mais de uma nova habilidade você deve [illegible] ao falar com o Master várias vezes para conseguir todas. Com [illegible] bom [illegible] ter Peco [illegible] algum Super Combo (supondo que você tenha Peco como aprendiz de Bunyan como sugerido). Esta magia é realmente animal — você [illegible] apertar os botões indicados na tela rapidamente para acertos adicionais. É como uma mistura de Parappa e Mario RPG.

Vá para a cidade de Genmel (o lugar com a arena). Genmel está feliz de [illegible] porque o Contest se foi. Mas você pode conseguir [illegible] man Fahl como um Master. Ele [illegible] exigir que você [illegible] batalha [illegible] bem [illegible] [illegible] pelo [illegible] um [illegible] [illegible] contra [illegible] inimigos mais fracos, então Fahl vai ajudar você. É recomendável que você deixe Gear como seu aprendiz.

Leve Peco para o lago [illegible] noroeste da Coffee Shop. Vá cortando os arbustos que estão nos arredores com Ryu, então faça com que Peco dê uma cabeçada





Pontos de Pesca
REGIÃO DE DAUNA

-Região Leste de Dauna

Dizem que alguns peixes pouco comuns vivem nas áreas geladas correnteza acima.

Peixes existentes: Red Catfish, Bass, MartianSquid

-Região Oeste de Dauna

O silêncio é quase "tocável" neste lugar quieto.

Peixes existentes: Pirana, Trout, Rainbow Trout, Barady, Manilio

Tipos de Peixes (Região Leste de Wyndia)

Red Catfish: Peixe-gato com barbatanas vermelhas. Gosta de comer sapos.
Uso: Causa dano por Earth em todos.
Tamanho Médio: 60 cm
Isca: Frog
Localização: Região Leste de Dauna

Martian Squid: Vive em água fresca. Gosta de minhocas.
Uso: Causa Blind a um único alvo.
Tamanho Médio: 60 cm
Isca: Worm
Localização: Região Norte de Wyndia Central, Região Leste de Dauna, Região central de Wyndia Central

Barandy: Lendário peixe nomeado para um rei.
Uso: Recupera 240 HP.
Tamanho Médio: 150 cm
Isca: Frog
Localização: Região Oeste de de Dauna

Itens de Manilio na região Oeste de Dauna

Wisdom Ring: Black Bass x1, Rainbow Trout x5, Trout x5
Lion's Belt: Angler x1, Rainbow Trout x5, Trout x5
Glasses: Bass x2, Rainbow Trout x5, Trout x5
Card: Rainbow Trout x2, Trout x3
Frog: Rainbow Trout x2, Trout x3
Top: Rainbow Trout x3, Trout x2
Hanger: Rainbow Trout x3, Trout x2
Skill Ink: Martian Squid x2, Rainbow Trout x1, Trout x1.
Kaleidoger: Barandy x1, Black Bass x2, Red Catfish x1
Laurel: Barandy x1, Black Bass x2, Bass x1

na rocha que está no lago. Se você acertar forte o suficiente, Meryleep, a fada, vai aparecer. Ela quer que você ache sua Flower Jewel. Para conseguí-la, vá para o ponto "?" a oeste de Maekyss Gorge (é a casa com os ladrões) e deixar Peco golpear a árvore. Depois de conseguir a jóia, leve-a para Meryleep para consegui-la como uma Master.

Volte tudo até a Dauna Mine com Momo e retorne à sala onde você lutou com o Dragon Zombie. Suba na plataforma onde estava o Zombie e siga para norte através da porta em uma pequena sala. Use Momo para explodir a porta com uma placa em cima e entre. Você vai encontrar um baú com os Coupons, uma acessório que reduz o preço dos itens de 20 a 30%. Mas você deve equipá-lo para que ele funciona, então não esqueça disso antes de ir às compras.

Perto da porta frontal da torre de Momo há um robô parecido com o Yoda que vai explicar algumas estratégias mais avançadas de batalha.

Não há muito o que fazer em Wyndia, exceto por uma coisa. As crianças que brincam de esconde-esconde estão aqui, agora como adolescentes. Eles o desafiarão para outro jogo, mas desta vez eles se escondem pelo mundo inteiro. Se você estiver a fim de trapacear, aqui está a localização de todos eles:

- Lang - Use a porta no lado direito de Wyndia para entrar na cripta novamente. Lang está escondido atrás de uma das grandes lápides. Não perca a Wisdom Fruit no baú atrás de outra.

- Wynn - Atrás de uma casa no lado esquerdo da Junk Town; você não pode alcança-la ainda (então lembre-se onde ela está). No saquinho perto dela há um Tea Cup.

- Lee - Escondida sob uma parede na lateral extrema do Checkpoint de Wyndia/Rhapala. Você também não pode encontrá-la ainda.

- Bais - Atrás de um pilar no andar B3 da Dauna Mines (na sala com o dragon chrysm).

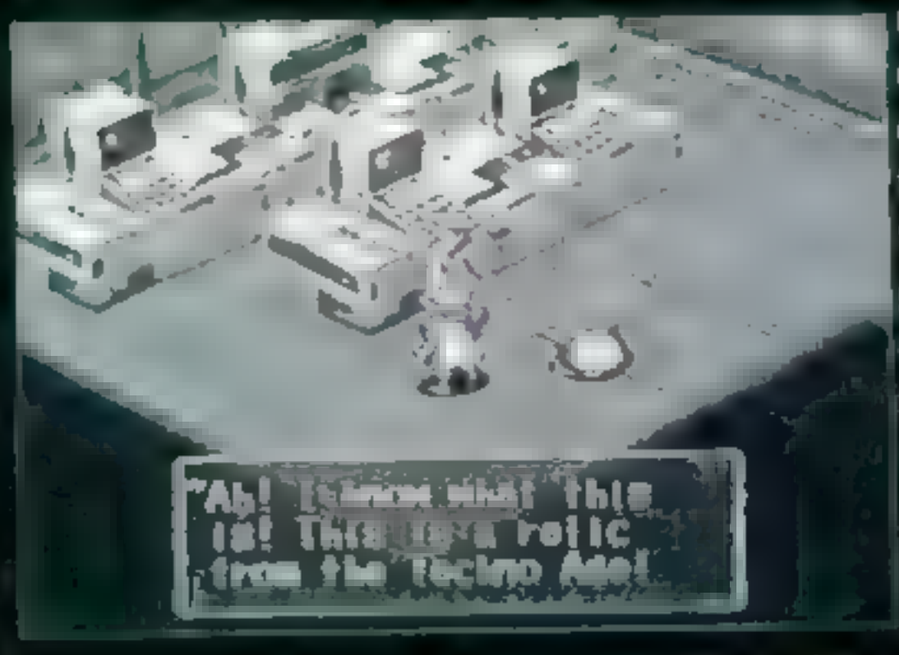
Volte para a Yggdrasil Tree e ponha Peco na liderança de seu grupo para que você possa falar com a árvore. Dê a ela uma Wisdom Fruit e você a terá como uma Master. É recomendável ter Peco como seu aprendiz (mas não até que ele domine as técnicas de Bunyan), já que seu pequeno amigo cebola poderia usar o aumento de AP. Peco pode ainda falar com o Yggdrasil ao norte de Mt. Myrneg.

Certifique-se de que Momo e Peco estão no seu grupo antes de retornar para a Plant. Quando você chegar, Momo notará que algo parece estar errado. Siga por volta do topo até chegar a uma pilha de pedras. Fale com o cara perto das pedras e ele explicará o que você deve fazer. Ponha Peco na liderança e use sua cabeçada (aperte ▲) para que as pedras rolem nos dois Xs. Depois dê uma corrida nas pedras e aperte X logo que chegar nelas. Se fizer corretamente, Peco dará uma cabeçada violenta na pedra e a mandará em pedaços para o teto da casa verde. Se não conseguir, apenas repita com outra pedra. Se acabarem as suas corridas, saia da tela e volte para recarregá-las.

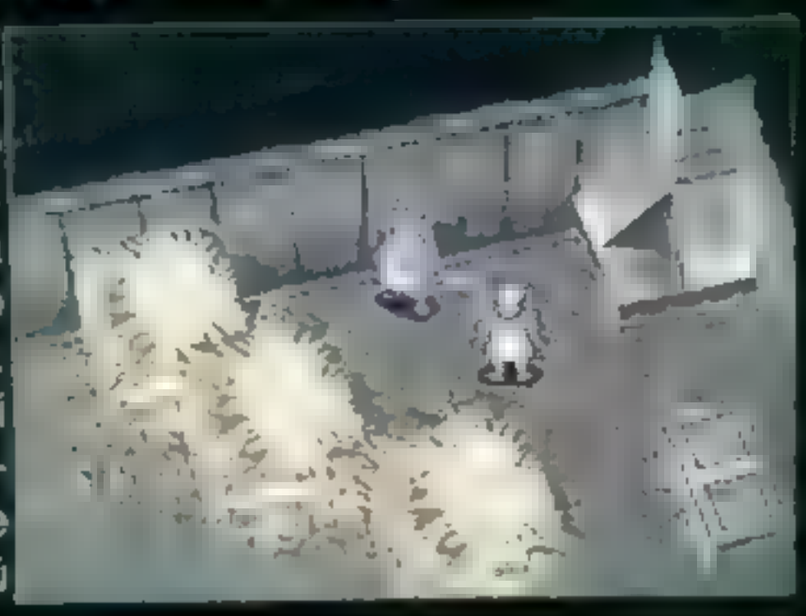
Depois de destruir ambas as casas verdes, chrysm smoke começará a sair das chaminés da usina principal. Vá para baixo para a usina principal e entre. Ponha Momo na liderança e use seu canhão para atirar na fornalha. Ela explodirá, revelando uma passagem. Entre e desça as escadas para uma dungeon.

Siga para sul. Suba a primeira escada que você encontrar e vasculhe a sala para encontrar uma Skill Ink, então desça novamente. Continue até uma sala com computadores. Deixe Momo examinar o computador marcado com "1" e ela vai abrir as portas trancadas com 1. Pegue a saída traseira da sala dos computadores para chegar em um quarto onde você pode descansar e salvar.

Retorne à entrada e vá para o norte. Prossiga até chegar em uma sala com outro terminal de computador. Lembre-se da localização desta sala; chamaremos esta de Sala A. Desça as escadas para uma sala cheia de radiação de chrysm. Você tem apenas um tempo limitado para ficar aqui — se acabar, você é chutado para fora e deve lutar contra alguns inimigos. Corra rapidamente para o canto superior direito e gire a câmera até ver uma criatura parecida com Peco. Examine-a para conseguir a segunda password.



Retorne para a sala principal dos computadores e opere o segundo computador com Momo para destravar as portas com o "2". Use o quarto para curar-se e então volte para a Sala A. Use o terminal aqui para abrir uma porta próxima e entre por ela. Abra o baú

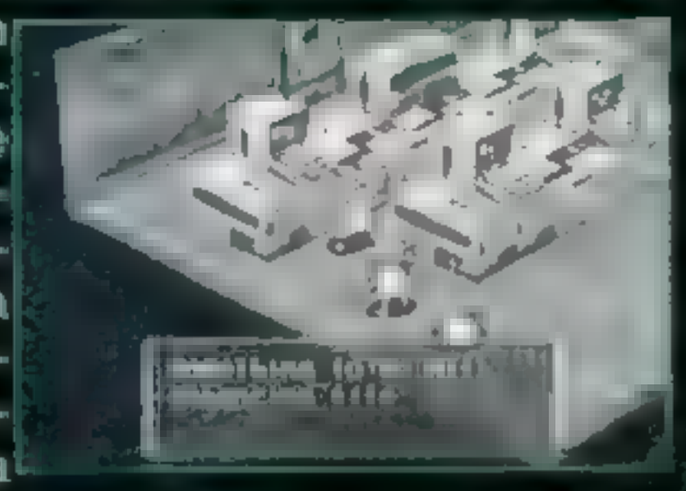


escondido para uma Silver Mail. Siga o caminho de volta até chegar em uma outra porta com o "2" marcado, entre por ela. Agora você está no andar de cima da Sala A.

Pegue a primeira porta pela qual você entrou e mova o switch. Então saia desta sala, desça as escadas para a esquerda e continue até chegar em uma sala com alguns papéis no chão (se você ir para o norte ao chegar no cano, você encontrará uma dica para um puzzle mais tarde — se você quiser resolver o puzzle sozinho, pegue-a). Agora você está na Sala B. Leia o papel para a terceira password, então ande pelo cano próximo. Suba e procure por um cristal chrysm contendo o Gene Force Dragon.

Depois de pegá-lo, volte para a Sala B e suba pela escada rolante. Siga para fora através da porta e abra o baú para conseguir Sleep Shells para Momo. Equipe-as imediatamente.

Vá pelo transportador próximo para um ponto perto da sala dos computadores, para onde você deve ir então. Faça o de sempre — use o terceiro computador para abrir as portas com "3", descanse e salve — então desça pela sala principal até chegar a uma porta marcada com "3". Entre por ela e vasculhe a sala até achar outra porta 3. Cure-se e entre por ela. Você terá que enfrentar uma lesma mutacionada.

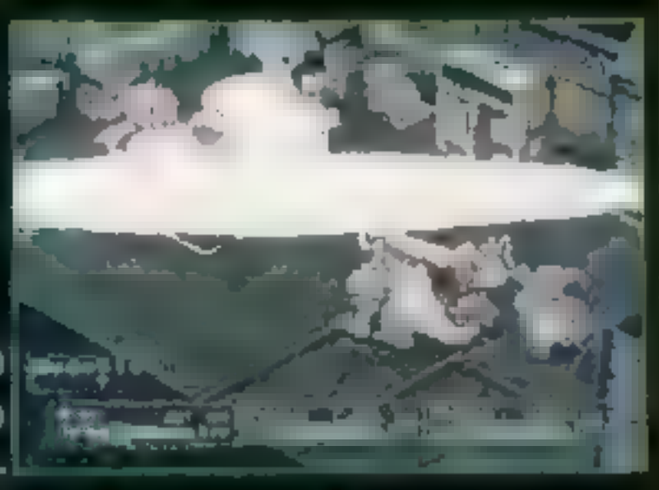


ARENA

-INN		
-ITEM SHOP		
Healing Herb	Item	10
Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Drop	Item	20
Panacea	Item	100
Ammonia	Item	200
Dynamite	Item	200
Weather Vane	Item	200
Taser	Item	200
-WEAPON SHOP		
Broad Sword	Espada	600
Scramasax	Espada	1200
Mace	Cajado	400
Magician Rod	Cajado	780
Rippers	Garras	600
Ranger Garb	Armadura	520
Cuirlass	Armadura	600
Breast Plate	Armadura	1000
Gauntlet	Escudo	400
Bronze Shield	Escudo	610
Glass Domino	Escudo	450

Huge Slug

2500 HP 700 EXP 300 Zenny
Ataques: *Syphon, Slap, Quake, Molasses*
Vulnerabilidade: *Nula*
Invulnerabilidade: *Death, Poison*
Item: *Power Food (1 em 32, roubado)*



No primeiro round, deixe um de seus personagens usar um ataque de fogo (os itens Molotv, Firecracker e Napalm estão valendo). Isto vai destruir a carapaça protetora do HugeSlug, permitindo que você cause mais dano a ele. Ryu deve fazer Shield para se proteger dos ataques brutais de HugeSlug. Então deixe-o morphar com o Force Gene para ter um dragão de classe Warrior (eu acho... ele não parece um dragão). Use Aura em seu primeiro turno para aumentar seu poder de ataque, então use ataques comuns até que acabe seu AP. Momo deve atacar e usar Rejuvenate (se ela tiver) ou itens para curar. Não use Quake, ele não causa muito dano. Peco deve atacar, mas se ele tiver o Super Combo, use-o ao invés de ataques comuns — um combo de 6 ou 7 hits pode causar mais de 300 de dano. Depois de um certo tempo, o HugeSlug vai começar a soltar Quake, mas neste momento ele já deve estar quase morto. Apenas não se esqueça de curar-se sempre que necessário.

Depois de derrotar o HugeSlug, cure-se e saia da sala. Suba as escadas à esquerda e leia o livor para ter instruções de como conseguir a próxima password. As pequenas coisas verdes lhe dão as leituras. Combinadas com a nota que você achou nos canos, você já deve ter percebido o que fazer. Se não (ou você é mesmo um preguiçoso), a resposta é 1-3-2-5-4.

Coloque este código no último computador na sala dos computadores para abrir a porta "4". Saia pela porta traseira para o quarto, é... você já sabe. Então pegue a passagem no quarto para uma escada e suba para achar a porta 4. Entre por ela, cruze o cano, pegue o Wisdom Ring (ele aumenta MUITO a sua Intelligence — dê para Momo por enquanto, só que mais tarde transfira para Nina), e desça as escadas. Aqui você encontrará o Director-Palet. Depois de explicar seu plano (os vilões sempre explicam seus planos antes), ele usa a seiva de Yggdrasil para se transformar em um cogumelo gigante e ataca.

Ryu deve primeiro fazer Shield. Então, se ele tiver a magia Barrier (ele pode não ter), faça-o usá-la em Momo, Peco e então em si mesmo. Então use os genes Flame e Force para se transformar em um Warrior e atacar com Aura até terminar o AP. Momo deve usar Might em Peco, Ryu e nela mesma, então atacar. Peco deve usar o Super Combo (se tiver), ou apenas atacar. Palet tem muitas magias desagradáveis; ter Barrier ajuda bastante. Não é necessário se preocupar muito com a cura; apenas continue atacando — se você curar, ele começa a se curar também, então você nunca o derrotará. Se Momo não tiver a magia Might, você pode ter alguns problemas com ele (felizmente você salvou seu progresso bem perto) — é aconselhável que você ande um pouco e lute contra alguns inimigos até que ela chegue ao nível 20 e aprenda a magia.

Depois que Palet é derrotado, você vai ganhar muita experiência. Mova a alavanca azul para desligar a máquina, então saia voltando tudo. Fique esperto, ainda há inimigos aqui. Quando você já estiver de volta, você descobrirá que a Plant está fechando. Não há mais nada para se fazer aqui, então saia. Haverá uma breve seqüência de campo na qual Momo decide vir com o grupo (como você não esperava), então você estará de volta ao mapa.

Para o leste

Volte para Wyndia. Quando você entrar, o jogo irá para uma seqüência automática e Nina e Rei irão para o castelo. Eles vão falar com o Rei, que concorda em dar um passaporte a eles. Primeiro, desça para o porão e colete Honey. Então volte para cima e entre na torre esquerda. Fale com a Rainha Sheila e ela gritará com Nina por um tempo. Volte e saia da torre. A tela vai escurecer e então você receberá o passaporte. Antes de você ter a chance de sair, Sheila entra e proclama Rei como um dos amigos de Ryu. Os guardas correm para agarrar Rei e você escapa para o calabouço.

Siga Honey todas as escadas da esquerda abaixo (não aquelas na direção das dungeons) até chegar à porta trancada no calabouço. Rei vai abri-la, então ele e Nina escaparão pelo teleporter para o abrigo de Durandal. Saia da área do abrigo e você entrará em uma breve cena no acampamento. Você terá a chance de mudar o seu grupo; não o faça (deixe como Ryu, Nina e Rei mesmo).

De volta ao mapa, você notará que não mais é possível entrar em Wyndia. Você pode, contudo, reentrar no castelo voltando para o abrigo de Durandal e teleportando no altar. Você não pode deixar o calabouço, mas há acesso para a dungeon. Coloque Rei na liderança e faça-o abrir a primeira cela para chegar a um baú contendo um Laurel. Este é um bom helmet para Nina, Peco ou Momo, e não pesa nada. Ainda na dungeon, você encontrará o Prefeito McNeil e os irmãos Mac do Contest of Champions.

Deixe o castelo e siga ao leste para o checkpoint. Com seu novo passaporte, você pode passar (note que você apenas anda de volta pela ponte para deixar a Rhapala Region, se quiser). Não há realmente necessidade de visitar Rhapala — você pode falar com Shardis e descobrir que o navio foi perdido novamente, mas é só isso. Apenas vá para o Mt. Zubló (o vulcão). O caminho está livre agora, então pegue a saída da esquerda no caminho e você chegará na Urkan Region.

Sua primeira parada aqui deve ser na Junk Town. Você poderá comprar algumas coisas que não podia antes (mas olhe bem, são realmente pesadas). Então coloque Garr no grupo e vá para Angel Tower. Com Garr na liderança, você pode subir até o topo da torre. Uma mulher (Deis) vai aparecer e dizer para Garr achar o Guardian Geist.

Deixe a Angel Tower e vá para Urkan Tapa, ainda com Garr. Fale com o Patriarch e ele dirá onde você pode achar o Geist. Dê uma checada no weapon shop; dependendo do que você comprou anteriormente, você pode achar alguns upgrades aqui. Além disso, se você tiver o Backhand quando vier aqui pela primeira vez, você pode conseguir o Handara se o tiver agora.

Pegue o caminho no extremo sudeste da região sul, de volta para a Rhapala Region. Continue seguindo em frente até chegar a Tidal Caves.

então entre. É recomendável trazer Nina ou Rei com você (ou ambos); a boa velocidade deles é muito efetiva nos inimigos aquáticos da caverna (assim como as armas baseadas no elemento thunder vendidas em Junk Town).

Este lugar é ENORME. Há um monte de passagens por todos os lugares, muitas cavernas para se entrar, uma maré mudando constantemente. Quando ela está alta, você pode andar em balsas (para andar em uma balsa, você deve usar a espada de Ryu para cortar a corda que a segura); quando ela está baixa, você pode alcançar as cavernas mais baixas. Apenas dê uma procurada por tesouros nos arredores e não deixe de pegar o Thunder Ring (como o Ring of Fire, mas para ataques elétricos). A saída está no lado superior esquerdo. Bem pertinho dela, você encontrará o Gross Dragon Gene.

Depois de sair da Tidal Caves, continue para a vila de Cliff. Certifique-se de que Garr está no seu grupo. Não há muito o que fazer no Cliff, mas há um Inn e um item shop na casa do topo. Geist está na caverna na parte de trás cidade. Fale com ele e Geist vai querer testar Ryu. Vá para fora e fale com Garr. Vá para o Inn e salve. Equipe Ryu com o Ring of Fire, então volte e fale com Geist para desafiá-lo. Ele vai se transformar em um enorme demônio.

Primeiro, faça Barrier e então Protect em você mesmo. Depois disso, transforme-se com os genes Frost, Gross e Force. Ataque com Frost Breath até você acabar com as duas tochas que ficam curando Geist. Depois de se livrar das tochas, use Aura uma vez para aumentar seu poder de ataque. Então ataque com Frost Claw até acabar seu AP. Ele estará quase morto então, apenas use ataques comuns até que ele chute o balde. Não se preocupe com seus ataques; sempre que ele fizer Corona, ele irá curar você, já que você tem Ring of Fire.

Depois de derrotar Geist, ele volta ao normal e começa a morrer. Garr e os outros personagens de seu grupo correm para ele. Geis diz que o selo em Deis está livre, então dissolve em cinzas. Examine as cinzas para encontrar a Beast Spear, uma arma realmente poderosa para Garr. Por outro lado, ela é incrivelmente pesada e drena o seu HP a cada round. Cabe a você decidir se quer usá-la ou não, mas compensa. Seu enorme poder de ataque cobre o peso e a perda de HP.

Retorne à Angel Tower (com Garr, é claro). Siga pelas escadas no canto inferior direito. Desça então para a sala onde Deis está aprisionada. O selo irá quebrar. Deis vai falar com você rapidamente (depois de dar uma beijoca em Garr) e então dirá para você ir ao Mt. Zublo. Deixe a tumba de Deis e suba as escadas para a porta principal da Angel Tower. Salte para baixo da plataforma à esquerda e caminhe de volta para a entrada, então saia.

Vá para o lado de Rhapala do Mt. Zublo (a parte do caminho, não da caverna). Entre

no santuário na base e ponha Ryu na liderança. Examine a parede e Ryu será sugado para a câmara de Deis. Deis, agora na sua forma de cobra, dirá para Ryu abrir os olhos e seguir para o extremo norte. Quando ela perguntar se você gosta mais de sua forma de cobra, diga com certeza que sim. Depois de ser transportado de volta, retorne para Deis. Fale com ela e ela o servirá como uma Master (apenas diga "Yes, ma'am"). Deixe Ryu como seu aprendiz; ele precisa do aumento de AP, e a magia que ela ensina será muito útil mais tarde no jogo.

Volte à Junk Town. Vá para o canto sul da cidade, onde Beyd está falando com um membro do Machine Guild. Depois que ele sair, siga-o para fora da cidade.

STEEL BEACH

Na nova parte do mapa que você pode acessar há alguns lugares interessantes. Perto do Dock há um ponto de pescaria que contém 3 das melhores espécies de peixe, e no pedaço de terra no extremo oeste há um grande ponto de pesca com 11 diferentes tipos de peixe para pescar (é quase a metade dos peixes do jogo!). Manillo pode ser encontrado neste último ponto também. Se você estava procurando por um bom ponto de pesca, já o encontrou.

No pedaço de terra com o segundo ponto de pesca há uma pequena caverna também. Lá, você encontrará Bow da pescaria de BoF2. Ele diz que está trabalhando numa nova carretilha, mas que ainda não está pronta. Lembre-se dele para mais tarde. Dentro da casa, há um Swallow Eye no armário e, mais importante, o ??? Dragon Gene escondido pelas cortinas.

Vá para o Dock, onde você encontrará Beyd. Ele pede para você encontrar algumas partes para consertar o barco quebrado de Rhapala. Saia e deixe Momo no grupo (se ela já não estiver), então volte e fale com Beyd com Momo na liderança. Você vai descer para dentro do barco, onde Momo dará a você um diagrama das partes que ela precisa.

Saia do barco. Você terá que fazer um novo grupo (já que Momo saiu), então volte para Junk Town. Fale com o Guildmaster (ele está na edificação com o letreiro estranho sobre a porta) e ele lhe dará permissão para ir à Steel Beach.

Ponha Garr no seu grupo você sempre precisa usar ele , não é?). É recomendável colocar Peco como o terceiro membro de seu grupo. Se você usá-lo ou a Rei, equipe Garr com o Thunder Ring. Se você usar Nina, dê a ela o Ring. Vá para a Steel Beach (é a caverna a noroeste do Dock) e entre. O guarda permitirá que você passe se você tiver a permissão (e você deve ter).

Em Steel Beach, primeiro siga para cima a direita e colete o Mutant Gene (sim, sabemos que você já tem um, mas aquí está outro). O gene Mutant age como um gene completamente aleatório quando você o usa, mas a vantagem é que ele custa apenas 3 AP. Ponha Garr na liderança e fale com o Foreman — ele se parece com Ox de BoF1. O Foreman dirá que vôcê precisa provar que você é digno de entrar, fretador afundado, então é hora do bonus game!

Você tem que apertar X o mais rápido que puder para puxar a corda quando o macaco subir a bandeira vermelha. Pare logo que você ouvir o apito. Além disso, você não pode estar mais de 2 metros à frente do Foreman, então, se você chegar muito perto, diminua a velocidade. Uma coisa que eles não mencionam nas instruções é que algumas vezes o macaco levanta AMBAS as bandeiras — então ambos devem puxar. Este jogo não é muito difícil; a única manha é prestar atenção no macaco e não olhar para mais nada. Depois que você consegue trazer a corda a uns 5 metros, você a puxará para fora, só para descobrir que é um peixe gigante, e que você deverá lutar com ele.

O Angler é um saco. Ele não só pode causar poison e confuse em você, como também é praticamente imune a magias (por isso você deve trazer Peco). Já que Ryu fará coisas cruéis para o seu grupo se ele ficar confuso como um dragão, não o transforme. Deixe-o atacar com Jump ao invés disso, já que isso funciona perfeitamente no Angler. Peco deve usar Super Combo (se tiver) ou ataque, e Garr deve apenas atacar. O Angler tem uma magia de thunder, que é o motivo do uso do Thunder Ring. Como sempre, não tente curar poison; o Angler vai apenas fazer o Poison Breath em você novamente.

Depois de derrotar Angle, o Foreman lhe dará permissão para entrar no fretador afundado para procurar por partes do motor. Saia da praia e descanse. Coloque Nina e Rei no seu grupo e equipe Nina com Thunder Ring e Dream Ring. Coloque o grupo na formação Defense.

Volte para Steel Beach e procure ao redor da área da praia. Você vai achar muitas partes: Part A (na água), Part B (em uma das pilhas de destroços) e Parts F, G e H rotacionando a câmera. Então entre no fretador.

Aqui você vai achar Bolt People, versões mais fortes do Nut People, que apareceu anteriormente no jogo. Eles têm uma taxa de desvio incrivelmente alta. Faça com que Nina solte Simoon ou Typhoon (se tiver mais de uma) para se livrar deles. Ryu e Rei devem atacar, mas não espere acertá-los com muita freqüência. Os Bolts comuns usam Frost Strike para deixar você dormindo; é por isso que você deve dar o Dream Ring à Nina (você pode e deve aprender o Frost Strike deles).

No nível superior do fretador estão a Part D e outra Part B — você precisará rotacionar a câmera para ver uma delas. Então desça a escada para a parte de baixo do fretador. Procure no chão pelas Parts D, G, H, E e duas Cs. Você terá que rotacionar a câmera para ver a maioria delas. Ainda, no canto superior direito do andar está um baú muito bem escondido (ele está atrás de algumas caixas) contendo o Robe of Wind.

Agora use as alavancas para elevar ou abaixar as vigas principais até que elas estejam alinhadas com as caixas. Eleve um nível e cruze as vigas para achar as Parts A, C e F. Para pegar uma das partes, você terá de baixar a viga mais distante em um nível e andar através do nível mais baixo de caixas.

Quando já tiver todas as partes, saia da Steel Beach e volte para o Dock. Entre no navio e desça para a sala de máquinas. Será pedido para você entregar as partes. Dê a Momo todas as partes; ela não vai querer algumas delas, mas dar estas a ela não vai fazer mal algum. Depois de entregar a ela todas as partes, aperte A. Momo vai concertar o motor

a você vai içar velas. Fale com todo mundo no barco. Quando acabar, o Black Ship vai aparecer, mas deixará você sozinho... por enquanto. Então você chega de volta a Rhapela.

De volta à Rhapala, Zig vai aparecer e pedir que você permita a ele ser o piloto de seu barco. Você então ganha o controle do barco! É necessário um certo tempo para se acostumar com os controles do barco — use ← e → para virar o barco, ↑ para andar para frente e ↓ para voltar. O botão ○ ativa uma espécie de turbo. Você ainda pode apertar Start enquanto navega para acampar a bordo do navio.

Navegue até o Outer Sea (a área azul escura). Quando você chegar lá, Zig perguntará se você tem certeza de que quer ir para lá e diz para você conversar com o resto do grupo. Dê uma volta pelo barco e fale com todos, então volte para [illegible] a o Outer Sea, mas ele não consegue por causa das ondas. Zig ent[illegible]endary Mariner, e sugere que você vá para Parch para descobri[illegible]

De volta aos controles do navi[illegible] de Rhapala para chegar em Parch (a pequena vila na orla, ce[illegible]te X para entrar. Em Parch, faça uma paradinha no sho[illegible]mentos novos. Entretanto, a não ser que você tenha [illegible] que h[illegible] com coisas bem melhores um pouquinho mais para fr[illegible]m shop também [illegible] melhores iscas para pescaria, as quais você pode querer [illegible] levar aos pontos [illegible] perto de Steel Beach. Finalmente, [illegible] uma Coin na cômoda atrás da edificação.

Suba e fale com o prefeito. Ele está de mau humor porque já enjoou de peixe. Sim, pessoal, é hora daquele velho auxílio de BoF, a seqüência culinária. E para esta, você vai precisar da ajuda de uma, da única... Cheap Cheap the Cooking Chicken! Não, na verdade, você precisa fazer shisu.

É hora de voltar tudinho até Maekyss Gorge na Central Wyndia. Enquanto estiver em Central Wyndia, você pode voltar para Wyndia (a cidade) novamente. A única razão boa para isto é continuar o jogo de esconde-esconde. Quando já tiver encontrado as quatro pessoas (veja na seção "Veggie Tales: The Sequel" para saber onde elas estão), vá falar com elas em Wyndia. Cada uma delas vai se tornar um Master... sim, eles são quatro Masters diferentes. Três deles (Bais, Wynn e Lee) ensinarão uma nova Formation para você, e Lang lhe dá um item. Bais é o mais importante; já que sua Chain Form é a melhor formação do jogo. Apenas ponha um personagem rápido na primeira posição (Rei ou Ryu) e todos ficam com a mesma velocidade.

Itens (a caminho de Mt. Glaus):
1 Weather Vane
1 Vitamin
80 Zenny
Coin
130 Zenny

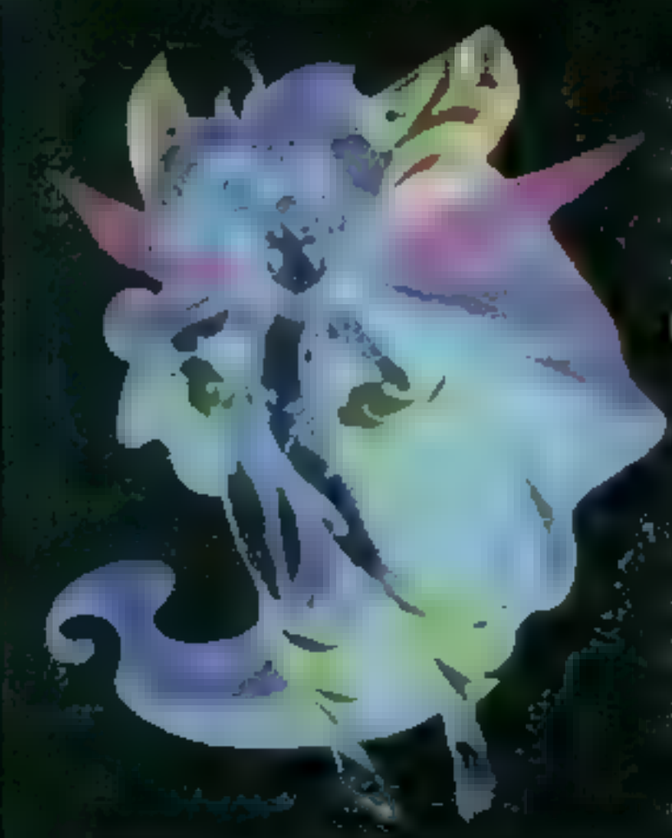
Itens (Mountain Glaus):
1 Cloth Shield
1 Heavy Cape
1 Antidote
1 Vitamins

Itens (Caverna do Nue):
1 Bent Sword
1 Molotov
200 Zenny
1 Ballock Knife
1 Talisman

Mygas, o mago viajante

Após a morte do Nue, a floresta ao sul do mapa, próxima à McNeil, se abrirá. Lá, você encontrará o primeiro Master do jogo. O velho mago viajante Mydas diz ter sido assaltado e ficando absolutamente sem grana alguma. Então, ele faz uma proposta: todo o dinheiro que o grupo carrega pelos seus serviços como mestre. A jogada é a seguinte: independente da quantidade de Zenny que você tiver, ele irá pedir todo o dinheiro para se tornar dos personagens. Ou seja, mesmo que você tenha somente um Zenny no total, ele aceitará como pagamento por seus serviços. Assim sendo, antes de tornar-se discípulo do mago viajante, faça a festa com sua grana. Compre itens, equipamentos, armas, acessórios e tudo o mais que precisar (ou que não precisar). Só então, quando tiver torrado bem seu rico dinheirinho, fale com Mygas e aceite a proposta.

Como ele mesmo diz, Mygas é um mago, mestre em algumas magias de baixo nível e de algum utilidade. Seus bônus para ganho de níveis de experiência são próprios para magos, priorizando a inteligência e os AP. Por outro lado, seus seguidores têm um índice de esquiva e de Counter-Attack um pouco mais elevado. Assim, prefira personagens como Nina ou Momo para discípulas de Mygas.



Em Maekyss Gorge, siga para baixo da ponte (onde você encontrou o Frost Gene) e entre na casa. Fale com a esposa do sapo e ela lhe dirá como fazer shisu — você precisa de mackerel, shaly seeds, vinegar e horseradish. Você já deve ter a Horseradish (de Ogre Pass). As Shaly Seeds são fáceis de conseguir; apenas ponha Peco no grupo e faça ele dar uma cabeçada na árvore atrás da cabana. Continue fazendo isso até ter 99 shalys.

Para conseguir o Mackerel, siga para o ponto de pesca que apareceu perto da ponte (ele não aparece até que você pergunte onde achar o Mackerel). Apenas pegue um Mackerel (eles são os peixes que ficam no fundo) e é isso. Iscas do tipo Frog (sapo) funcionam melhor.

O ingrediente final, e o que requer maior trabalho, é o Vinegar. Ponha Garr no seu grupo e vá para o Coffee Shop a leste de Wyndia. Fale com o dono com Garr na liderança e ele vai explicar o que fazer... mas suas direções estão totalmente erradas. Ignore o que ele diz; aqui está o que você deve fazer na realidade:

Aperte ▲ rapidamente até que você ouça um som diferente. Decore o número de vezes que você aperta e não se esqueça de soltar totalmente o botão antes de apertá-lo novamente, ou o jogo pode contar como apenas um aperto e não adicioná-lo ao seu contador. Depois de você ouvir o espirro, alterne ← e → no direcional até o som PARAR. Então aperte X rapidamente, o mesmo número de vezes que você apertou o ▲. Espere um momento e então você vencerá. O dono vai lhe dar um pouco de Vinegar. Se você quiser mais Vinegar (você pode usá-lo para curar seus status), basta falar com o dono e jogar novamente. É bom que você jogue pelo menos duas vezes para garantir Vinegar suficiente.

Leve todos os ingredientes de volta para a casa no Maekyss Gorge e fale com a mulher. Ele explicará como fazer o shisu. Agora você tem que retornar a Parch para realmente fazer o shisu. Mas antes disso, há mais uma coisa que você pode fazer, enquanto estamos no tema "cozinha".

Use o transportador na cabana de Durandal para voltar ao Wyndia Castle, então suba e fale com Hachio, o chef gato (como visto em BoF2). Você pode consegui-lo como um Master se você levar a ele quatro ingredientes: Beef Jerky, um Swallow Eye, um Angler e um Martian Squid.

o O Beef Jerky você consegue matando certos inimigos; você provavelmente já está carregando alguns (você também pode comprá-los no Handyman Shop na Faerie Village).

o Você pode ou não pode ter um Swallow Eye (nós dissemos para você segurar um antes); se não tiver, apenas volte quando conseguir um.

o O Angler é um peixe que você pode pegar. Ele é achado em pontos de pesca da Urkan Region.

o O Martian Squid também é um "peixe"; você pode pegá-lo no ponto de pesta perto do Mt. Myrneg. Use worms (minhocas) para pegá-lo.

De volta a Parch, vá para a casa do prefeito e fale com o cara velho na sala da frente para começar a seqüência de cozinha. Sim, é hora de outro bonus game. Na lista de itens, selecione seu Mackerel. Então adicione Shaly Seeds até a bola de sementes ficar um pouco maior que o pedaço de mackerel. Conte quantas sementes você adiciona, então divida por 4 e adicione o resultado em vinegar. Depois as três horseradishes. Obviamente, sua receita vai variar de acordo com o tamanho de seu mackerel, mas no jogo nós obtemos:

Mackerel: 58 cm. Shaly Seeds: 17
Vinegar: 4 Horseradish: 3

GAMERS

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 04
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 05
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 06
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 07
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 08
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 09
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD [illegible] - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 05 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 06 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 07 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 08 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 09 - Cada R$ 2,50 ( )

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Dragões e Magias

UM MUNDO DE MAGIAS

Abaixo se segue uma relação de todas as mágicas que você recebe durante o game. Primeiramente, elas estão divididas em suas respectivas classes: *Heal* (magias de cura, recuperação de Status ou ressurreição), *Assist* (encantamentos que alteram os status tanto de seus personagens quanto dos oponentes) e *Attack* (que, como o próprio nome diz, agrupa as magias que causam dano direto, através ou não do uso de elementais e com / sem gasto de AP), todas separadas em suas respectivas ordens, existem três informações básicas: **NOME**, informando como a magia é chamada; **AP**, com a quantidade respectiva de energia mágica consumida para sua execução; e **DESCRIÇÃO**, com uma descrição breve sobre os efeitos causados. Assim, vamos às listagens de magias!

HEAL

NOME	AP	DESCRIÇÃO
Drain	4	Rouba PV do alvo
Heal	3	Cura danos leves em um único alvo
Leech Power	4	Rouba AP do alvo
Purify	3	Anula o Status Poison
Raise Dead	10	Chance de ressuscitar alvo
Rejuvenate	8	Cura danos médios em um único alvo
Remedy	1	Anula todas as alterações de Status
Restore	12	Cura danos pesados em um único alvo
Resurrect	20	Ressuscita alvo
Vigor	10	Cura danos pesados em todos os aliados
Vitalize	16	Cura danos médios em todos os alvos

ASSIST

NOME	AP	DESCRIÇÃO
Barrier	6	Aumenta a resistência mágica em um alvo
Blunt	1	Reduz o PWR de um alvo
Confuse	6	Causa Confusion em um único alvo
Dream Breath	8	Causa Sleep em todos os alvos
Foretell	2	Indica a fraqueza de oponente
Identify	2	Mostra os atributos do oponente
Might	4	Aumenta o PWR de um único alvo
Protect	4	Aumenta a DEF de um único alvo
Shield	4	Aumenta a DEF de todos os aliados
Silence	4	Silencia todos os alvos usam magias
Sleep	6	Causa Sleep em todos os alvos
Slow	4	Diminue a AGI de um único alvo
Speed	4	Aumenta a AGI de um único alvo
Venom Breath	3	Causa Poison em todos os alvos
Weaken	1	Reduz a DEF de um único alvo

ATTACK

NOME	AP	DESCRIÇÃO
Accession	0	Transformação em Dragão
Blizzard	10	Dano por Ice em todos os alvos
Bonebreak	0	Chance de causar Death em um alvo
Cyclone	3	Dano por Wind em um único alvo
Death	10	Dano por Holy em um único alvo
Fireblast	5	Dano por Fire em todos os alvos
Fire Breath	4	Dano por Fire em um único alvo
Flare	2	Dano por Fire em um único alvo
Frost	8	Dano por Ice em um único alvo
Gambit	0	Causa Dano em Critical se atingir o alvo
Iceblast	5	Dano por Ice em todos os alvos
Ice Breath	4	Dano por Ice, de acordo com o HP do usuário
Inferno	10	Dano por Fire em todos os alvos
Jolt	3	Dano por Thunder em todos os alvos
Kyrie	5	Destrói um morto-vivo
Lightning	7	Dano por Thunder em todos os alvos
Myolnir	10	Dano por Thunder em um único alvo
Pilfer	0	Rouba Item de um alvo
Pyrokinesis	1	Dano por Fire em um único alvo
Quake	7	Terremoto, dano em todos os alvos
Ragnarok	12	Cometa, dano em todos os alvos
Simoon	4	Dano por Fire + Wind em um único alvo
Sirocco	12	Dano por Fire + Wind em todos os alvos
Typhoon	7	Dano por Wind em todos os alvos
Were-Tiger	0	Aumenta o PWR, tornando-se Berserk

OBS: A magia de Assist Foretell tem um funcionamento um pouco diferente das demais magias. Ao ser usada, uma cor será mostrada, representando o elemento ao qual o alvo é vulnerável. **Vermelho** é Fire, **azul** é Ice, **amarelo** é Thunder, **verde** é Wind, **branco** é Holy e **cinza** é nula.

NEM TODOS TEM TUDO!

Como você deve ter percebido, não são todos os personagens que possuem todas as magias de todos os tipos. Ryu possui mais magias de Heal, Nina de Attack, Momo de Assist e assim por diante. Portanto, agora que você conhece as magias, não é má idéia saber a quem diabos elas pertencem. Na listagem, novamente há o tópico **NOME**, com o nome da magia. Em compensação, temos também **CLASS**, para facilitar a consulta à lista anterior, e **NÍVEL**, indicando o nível em que o personagem consegue a magia.

Ryu

Nome	Classe	Nível
Heal	Heal	1
Purify	Heal	3
Protect	Assist	4
Rejuvenate	Heal	10
Accession	Attack	NA
Shield	Assist	16
Raise Dead	Heal	18
Remedy	Heal	20
Vitalize	Heal	23
Barrier	Assist	26
Restore	Heal	29
Resurrect	Heal	31
Vigor	Heal	34
Bonebreak	Attack	38

Nina

Nome	Classe	Nível
Fireblast	Attack	5
Jolt	Attack	8
Lightning	Attack	7
Weretiger	Attack	9
Slow	Assist	11
Silence	Assist	12
Speed	Assist	14
Death	Attack	29
Myolnir	Attack	38

Teepo

Nome	Classe	Nível
Flare	Attack	2
Frost	Attack	4
Simoon	Attack	7
Fireblast	Attack	11
Iceblast	Attack	12

Momo

Nome	Classe	Nível
Heal	Heal	1
Purify	Heal	3
Identify	Assist	4
Foretell	Assist	5
Protect	Assist	6
Silence	Assist	8
Sleep	Assist	9
Quake	Attack	13
Confuse	Assist	14
Speed	Assist	17
Fireblast	Heal	19
Might	Assist	20
Remedy	Heal	24
Raise Dead	Heal	27
Ragnarok	Attack	29
Vitalize	Heal	33
Restore	Heal	36

Peco

Nome	Classe	Nível
Dream Breath	Assist	10
Venom Breath	Assist	17
Rejuvenate	Heal	22
Purify	Heal	25
Icebreath	Attack	28
Firebreath	Attack	31

Garr

Nome	Classe	Nível
Pyrokinesis	Attack	1
Flare	Attack	2
Fireblast	Attack	14
Gambit	Attack	21
Kyrie	Attack	26
Inferno	Attack	30

TÉCNICA É A INTELIGÊNCIA FAZ O GUERREIRO

Diferente da maioria dos RPGs, a essência mágica de BoF III não está em suas magias comuns e convencionais de ataque, efeito ou cura. Apesar de eficientes, não são o ponto principal do sistema. Nesta terceira versão, as Skills são as estrelas. Claro que você pode passar o game inteiro

dependendo apenas das mágicas, mas algumas tarefas quase impossíveis podem se tornar simples com o uso de algumas técnicas. Apostamos que você passaria muitos bocados sem o Sunder e BAlio se não fosse o bom e velho Influence, certo? Dessa forma, abaixo se segue uma listagem de todas as Skills possíveis de serem aprendidas. Organizadas em ordem alfabética, a primeira informação se refere ao NOME da técnica; em seguida, se seguem AP (custo em energia mágica das invocações), FONTE (indicando de quem ela pode ser conseguida; I indica que você pode conseguí-la de inimigos, enquanto M indica que Masters podem ensiná-la) e uma DESCRIÇÃO.

NOME	AP	FONTE	DESCRIÇÃO
Air Raid	3	M	Inicia ataque aéreo no turno
Aura	20	M	Dano por Holy (único alvo)
Backhand	0	I/M	Ataque não letal
Bad Back	0	I	Sem efeito
Barrier	4	M	Eleva DEF contra magias (alvo único)
Benediction	30	I/M	Bota Raise Dead em todos
Berserk	2	I/M	Eleva PWR, morrendo após três turnos
Blind	0	I	Causa blind (alvo único)
Blitz	0	I	Dano em todos, gastando metade do HP do usuário
Blizzard	16	M	Dano por Ice em todos
Bone Dart	3	I	Causa Confuse (alvo único)
Burn	1	I	Dano por Fire (alvo único)
Celerity	8	M	Eleva AGI, PWR, DEF, INT
Charge	10	I/M	Dano baseado na DEF (alvo único)
Charm	6	M	Inimigo obedece ao recebe item após a batalha
Chill	1	I	Dano por Ice + Slow (todos)
Counter	6	M	Reprisal se for atingido
Demonbane	1	M	2x contra demônios
Disembowel	0	I/M	Ataque que gasta 1 HP, HP MAX do usuário cai
Double Blow	2	I	Dois ataques de 1/2 de dano
Douse	1	M	Alvo fica vulnerável a Fire
Ebonfire	3	I	Dano não elemental
Enlighten	2	M	Eleva INT do usuário
Evil Eye	7	I	Causa Paralyse (alvo único)
Feign Swing	0	M	Sem efeito
FlameStrike	4	I	Dano por Fire (alvo único)
Flying Kick	0	I	Dano baseado em AGI
Focus	0	I/M	Aumenta PWR 2x
Frost	3	I/M	Dano por Ice (alvo único)
FrostStrike	4	I	Dano por Ice + Sleep (alvo único)
Gloom	1	I	Torna um alvo um morto-vivo
Holy Strike	2	M	Dano por Holy (alvo único)
Inferno	10	M	Dano por Fire em todos
Influence	0	I	Faz todos atacarem o alvo
Intimidate	0	I/M	Cancela ação do alvo
Jump	0	I	Dano elevado
Kyrie	6	M	Cancela todos os mortos-vivos
Last Resort	0	I	Eleva PWR, reduz DEF para 0
Lavaburst	7	I	Dano por Fire em todos
Magic Ball	2	M	Dano elemental (alvo único)
Meditation	0	I/M	Eleva INT 2x
Mighty Chop	0	M	Ataque que ignora DEF
Mind Warp	0	I	Dano + reduz INT
Mindís Eye	0	M	Aumenta índice de acerto temporariamente
Mind Sword	0	I/M	Dano não-elemental (alvo único)
Monopolize	0	M	Usuário recebe todo o EXP da batalha
Multistrike	0	I	Até três ataques
Mystmir	10	M	Dano por Thunder (alvo único)
Recall	2	M	Bota magia aleatória
Resist	1	I/M	Invulnerabilidade por um turno
Rest	0	I	Recupera um pouco de HP e AP
Risky Blow	1	M	Morte súbita (alvo único)
Sacrifice	0	I	Deixa todos cativos com 1 HP, mata usuário
Sanctuary	6	M	Protege todos os magos de efeito
Shadowwalk	8	I/M	Critical (alvo único)
Shocco	12	M	Dano por Fire + Wind (todos)
Snap	0	I	Dano + reduz DEF (alvo único)
Snooze	0	I	Recupera HP e AP + Sleep
Steal	0	M	Rouba um item do alvo
SpiritBlast	8	I	Ataque que ignora DEF
SuddenDeath	1	M	Bota Death em alvo aleatório
Super Combo	12	M	Liga a suspensão para mais dano
Target	6	I	Ataque que nunca erra o alvo
ThunderClap	4	I	Dano por Thunder (único alvo)
ThndrStrike	4	I	Dano por Thunder + Paralyse (único alvo)
Toned Blow	0	I	Dano = HP do usuário; HP cai para 1
Tornado	4	I	Reduz HP para 1 (ataques + inimigos)
Transfer	10	I	Transfere 10 AP
Triple Blow	6	I	Três acertos
Turbo	0	M	Usável somente com 0AP; magica aleatória
Tyrannt	6	I	Corta pela metade HP dos alvos
Typhoon	7	M	Dano por Windem todos
Unmotivate	0	I/M	Cancela os ataques inimigos
WallOfFire	4	M	Dano por Fire (alvo único)
WardOff	10	M	Eleva DEF, Reprisal Rate (todos os alvos)
War Shout	6	M	Eleva PWR de todos
WindStrike	1	I	Dano por Wind (alvo único)

APENAS OS DE PODER INTERIOR SOBREVIVERÃO...

Ryu é um dos últimos membros da poderosa Brood. Um membro muito especial, para ser mais exato. Um membro com o poder de ter em seu corpo os poderes de todos os clãs. E, como seus antepassados, ele tem a capacidade de se moldar em sua verdadeira forma, draconiana. Quando Ryu usa seu Accession, seus poderes passam a ser determinados por dois fatores: pela classe do dragão (Whelp, Dragon, Behemoth, Hybrid ou Warrior) e pelos demais genes que estiver usando (Elementais ou de assistência).

Durante a batalha, ao se escolher a Accession, a tela do Dragon Gene System surgirá. Três opções permitirão a você acessar os demais menus. **DATA** indica as suas três últimas formas ativadas, seguidas de suas respectivas combinações. Se você pressionar sobre alguma dessas opções, a transformação será gravada. O menu **PICK** apresenta a você uma tabela com todos os Genes que você conseguiu, permitindo a combinação de até três destes para a formação de um dragão, com o custo em AP dependendo dos genes usados. **BEST** é onde você pode guardar suas transformações preferidas, não tendo de ficar decorando combinações todas as vezes que quiser uma forma específica.

Para que a metamorfose ocorra, você precisa da quantidade especificada de AP (equivalente à soma dos custos dos genes). Após transformado, o HP de Ryu será substituído pelo do dragão e, caso perca todo o HP, retornará à forma humana com a mesma quantidade de HP que possuía antes da execução do Accession. Além disso, a cada turno normal (não contando os EX), seu personagem perde uma quantidade de AP correspondente à metade (arredondado para cima) da quantidade de energia mágica usada para se transformar (caso o Accession custou 19 AP, por turno você perderá 9 pontos). Se você não tiver a quantidade necessária, retornará à forma humana automaticamente.

OS GENES E SUAS HABILIDADES

Os Genes de dragões estão aprisionados dentro de cristais de Chrysm. Com a aproximação do "Escolhido", os genes reagem e se unem ao corpo do mesmo, permitindo que este se utilize dos poderes neles armazenados. Por isso, somente Ryu é capaz de recolher tais genes.

Os genes podem ser divididos em três classes: *Formas*, que determinam o tipo de dragão que Ryu se transformará; *Elementais*, que adicionam poderes dos elementos às formas; e *Assistência*, que elevam alguma característica em especial. Além disso, cada gene possui uma técnica específica. Em outras palavras, se você usar uma Fire Gene em qualquer transformação, por exemplo, você (de novíssima classe ***DRAGON***) *Flame Breath* e *Flame Claw*. Assim, abaixo listamos todos os Genes, com suas descrições e respectivas técnicas.

NOME	CUSTO	CLASSE	DESCRIÇÃO
Flame	5	Elemental	Concede o poder do Fogo
Flame Breath	*0 AP*	*Dano por Fire / Todos*	
Flame Claw	*0 AP*	*Dano por Fogo / Alvo*	
Defender	8	Forma	Concede a forma de Dragão
Counter	*0 AP*	*Reprisal automático se atingido*	
Reverse	3	Assistência	Reverte habilidades e poderes
Thorn	8	Assistência	Eleva características especiais
Frost	5	Elemental	Concede o poder do Gelo
Frost Breath	*0 AP*	*Dano por Ice / Todos*	
Frost Claw	*0 AP*	*Dano por Ice / Alvo*	
Thunder	5	Elemental	Concede o poder do Trovão
Thunderbreath	*0 AP*	*Dano por Thunder / Todos*	
Thunder Claw	*0 AP*	*Dano por Thunder / Alvo*	
Warlock	6	Assistência	Concede o poder mágico
Remedy	7 AP	*Cura todos os Status ruins*	
Behemoth	16	Forma	Concede uma forma grande
Shadow	0	Elemental	Concede o poder das Sombras
Shadowflare	0 AP	*Morte súbita / Todos*	
Chlorine	*0 AP*	*Causa Poison / Alvo*	
Healer	16	Forma	Combina com outros personagens
Hybrid	8	Forma	Concede a forma de Warrior
Focus	*0 AP*	*Eleva PWR*	
Genius	8	Assistência	Eleva Habilidades
???	8	Assistência	Efeito misterioso
Mutant	3	Assistência	Transformações aleatórias
Tempo	8	Assistência	Efeitos misteriosos
Fatigue	1	Forma	Concede forma de Whelp
Radiance	6	Elemental	Concede o poder da Luz
DivineBreath	*0 AP*	*Dano por Holy / Todos*	
Shining Claw	*0 AP*	*Dano por Holy / Alvo*	
Infinity	?	?	Desencadeia o verdadeiro poder da Brood

MIX/SHAKE!!!

Para se formar os diferentes dragões, você deve combinar os Genes. Somando as possibilidades de se unir dois, três ou somente uma, tem-se uma infinidade de formas possíveis. Mas nem todas são eficientes. Por isso mesmo, listamos aqui as melhores combinações de genes, com seus custos correspondentes (para execução e manter) e as técnicas possuídas por cada um. Assim, vamos a elas:

Híbrido Hybrid	Momo do grupo + Fusion Gene	16 AP / 8 AP ao turno
Speed	2 AP	Eleva AGI / Alvo
Protect	2 AP	Eleva DEF / Alvo
Might	3 AP	Eleva PWR / Alvo
Restore	9 AP	Cura ferimentos graves / Alvo

Remedy ..... 6 AP ..... Anula status negativos
[illegible] ..... 16 AP ..... [illegible] por Fire + Wind / Todos
Restore ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Mega Hybrid ..... Flame Grand + Defender Gene ..... 13 AP / 7 AP ao turno
Dragon ..... 16 AP ..... Flame Dragon + Wind / Todos
Dragon Breath ..... 0 AP ..... Flame Dragon + Thunder / Todos
Snap ..... 0 AP ..... Dano baseado no HP
Flame Breath ..... 0 AP ..... Dano + Reduz DEF / Alvo
Flame Claw ..... 0 AP ..... Dano por Fire / Todos
Counter ..... 0 AP ..... Dano por Fire / Alvo
Restore ..... 0 AP ..... Reprisal automático se atingido
Voltar à forma humana

Mega Hybrid ..... Flame Grand + Defender Gene ..... 13 AP / 7 AP ao turno
Dragon ..... 16 AP ..... Flame Dragon + Wind / Todos
Dragon Breath ..... 0 AP ..... Flame Dragon + Thunder / Todos
Snap ..... 0 AP ..... Dano baseado no HP
Flame Breath ..... 0 AP ..... Dano + Reduz DEF / Alvo
Flame Claw ..... 0 AP ..... Dano por Fire / Todos
Counter ..... 0 AP ..... Dano por Fire / Alvo
Restore ..... 0 AP ..... Reprisal automático se atingido
Voltar à forma humana

Mega Hybrid ..... Defender Gene ..... 13 AP / 7 AP ao turno
Dragon ..... 16 AP ..... Dano baseado no HP
Dragon Breath ..... 0 AP ..... Dano + Reduz DEF / Alvo
Snap ..... 0 AP ..... Morte súbita / Todos
Flame Breath ..... 0 AP ..... Causa Poison / Alvo
Flame Claw ..... 0 AP ..... Reprisal automático se atingido
Restore ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Mega Hybrid ..... Defender Gene ..... 13 AP / 7 AP ao turno
Dragon ..... 16 AP ..... Dano baseado no HP
Dragon Breath ..... 0 AP ..... Dano + Reduz DEF / Alvo
Snap ..... 0 AP ..... Dano por Holy / Todos
Divine Breath ..... 0 AP ..... Dano por Holy / Alvo
Shining Claw ..... 0 AP ..... Reprisal automático se atingido
Counter ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana
Restore ..... 0 AP

Magical Dragon ..... Eldritch Gene + Defender Gene ..... 16 AP / 8 AP ao turno
Dragon Breath ..... 0 AP ..... Dano baseado no HP
Snap ..... 0 AP ..... Dano + Reduz DEF / Alvo
Remedy ..... 7 AP ..... Anula todos os Status negativos
Restore ..... 12 AP ..... Cura danos graves / Alvo
Revive ..... 20 AP ..... Cura danos médios / Todos
Counter ..... 0 AP ..... Reprisal automático se atingido
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Dragon ..... Flame Gene + Frost Gene + Thunder Gene ..... 16 AP / 8 AP ao turno
Flame Breath ..... 0 AP ..... Dano por Fire / Todos
Frost Breath ..... 0 AP ..... Dano por Ice / Todos
Thunder Breath ..... 0 AP ..... Dano por Thunder / Todos
Dragon Breath ..... 0 AP ..... Dano baseado no HP
Snap ..... 0 AP ..... Dano + Reduz DEF / Alvo
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Behemoth ..... Miracle Gene + Defender Gene ..... 16 AP / 8 AP ao turno
Meteor Strike ..... 0 AP ..... Dano baseado no HP
Blitz ..... 0 AP ..... Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Fire Behemoth ..... Miracle Gene + Flame Gene ..... 21 AP / 11 AP ao turno
Meteor Strike ..... 0 AP ..... Dano baseado no HP
Blitz ..... 0 AP ..... Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
Flame Breath ..... 0 AP ..... Dano por Fire / Todos
Flame Claw ..... 0 AP ..... Dano por Fire / Alvo
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Ice Behemoth ..... Miracle Gene + Frost Gene ..... 21 AP / 11 AP ao turno
Meteor Strike ..... 0 AP ..... Dano baseado no HP

Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Dano baseado no HP
Dano por Ice / Alvo

LightningBehemoth Miracle Gene + Thunder Gene ..... 21 AP / 11 AP ao turno
Meteor Strike . 0 AP ..... Dano baseado no HP
Blitz ..... 0 AP ..... Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
ThunderBreath 0 AP ..... Dano por Thunder / Todos
Thunder Claw 0 AP ..... Dano por Thunder / Alvo
Restore form 0 AP ..... Voltar à forma humana

Dark Behemoth Miracle Gene + Shadow Gene ..... 21 AP / 11 AP ao turno
Meteor Strike . 0 AP ..... Dano baseado no HP
Blitz ..... 0 AP ..... Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
Shadow Breath . 0 AP ..... Morte súbita / Todos
Chlorine ..... 0 AP ..... Causa Poison / Alvo
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Behemoth ..... Miracle Gene + Radiance Gene ..... 21 AP / 11 AP ao turno
Meteor Strike . 0 AP ..... Dano baseado no HP
Blitz ..... 0 AP ..... Dano / Todos / HP do usuário reduzido pela metade
Charge ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
Divine Breath . 0 AP ..... Dano por Holy / Todos
Shining Claw . 0 AP ..... Dano por Holy / Alvo
Restore form . 0 AP ..... Voltar à forma humana

PowerBehemoth Miracle Gene + Force Gene ..... 24 AP / 12 AP ao turno
Meteor Strike . 0 AP ..... Dano baseado no HP
Blitz ..... 0 AP ..... Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Focus ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
Remedy ..... 7 AP ..... Morte súbita / Todos
Chlorine ..... 0 AP ..... Causa Poison / Alvo
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

MagicalBehemoth Miracle Gene + Eldritch Gene ..... 24 AP / 12 AP ao turno
Meteor Strike . 0 AP ..... Dano baseado no HP
Blitz ..... 0 AP ..... Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
Remedy ..... 7 AP ..... Anula todos os Status negativos
Restore ..... 12 AP ..... Cura danos graves / Alvo
Revive ..... 16 AP ..... Cura danos médios / Todos
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Force ..... 8 AP / 4 AP ao turno
Gambit ..... 0 AP ..... Critical se atingir
Aura ..... 20 AP ..... Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Focus ..... 0 AP ..... Eleva PWR x2
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

FireWarrior Force Gene + Flame Gene ..... 13 AP / 7 AP ao turno
Gambit ..... 0 AP ..... Critical se atingir
Aura ..... 20 AP ..... Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Flame Breath . 0 AP ..... Dano por Fire / Todos
Flame Claw ... 0 AP ..... Dano por Fire / Alvo
Focus ..... 0 AP ..... Eleva PWR x2
Restore form . 0 AP ..... Voltar à forma humana

FrostWarrior Force Gene + Frost Gene ..... 13 AP / 7 AP ao turno
Gambit ..... 0 AP ..... Critical se atingir
Aura ..... 20 AP ..... Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Frost Breath ... 0 AP ..... Dano por Ice / Todos
Frost Claw ..... 0 AP ..... Dano por Ice / Alvo
Focus ..... 0 AP ..... Eleva PWR x2
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

LightningWarrior Force Gene + Thunder Gene ..... 13 AP / 7 AP ao turno
Gambit ..... 0 AP ..... Critical se atingir
Aura ..... 20 AP ..... Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Thunder Breath . 0 AP ..... Dano por Thunder / Todos
Thunder Claw ... 0 AP ..... Dano por Thunder / Alvo
Focus ..... 0 AP ..... Eleva PWR x2
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Focus ..... 20 AP ..... Eleva PWR x2
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Light Warrior Miracle Gene + Radiance Gene ..... 21 AP / 11 AP ao turno
Gambit ..... 0 AP ..... Critical se atingir
Aura ..... 20 AP ..... Dano por Holy com PWRx2 / Todos
Divine Breath . 0 AP ..... Dano por Holy / Todos
Shining Claw . 0 AP ..... Dano por Holy / Alvo
Focus ..... 0 AP ..... Eleva PWR x2
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Magical Warrior Force Gene + Eldritch Gene ..... 24 AP / 12 AP ao turno
Gambit ..... 0 AP ..... Critical se atingir
Aura ..... 20 AP ..... Dano por Holy com PWRx2 / Todos
Focus ..... 0 AP ..... Eleva PWR x2
Remedy ..... 7 AP ..... Anula todos os Status negativos
Restore ..... 12 AP ..... Cura danos graves / Alvo
Revive ..... 16 AP ..... Cura danos médios / Todos
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Dark Warrior ..... Radiance Gene + Shadow Gene ..... 21 AP / 11 AP ao turno
Gambit ..... 0 AP ..... Critical se atingir
Aura ..... 20 AP ..... Dano por Holy com PWRx2 / Todos
Flame Strike ... 1 AP ..... Dano baseado no HP / Todos
Thunder Strike 4 AP ..... Dano baseado na DEF
Frost Strike ..... 4 AP ..... Morte súbita / Todos
Wind Strike ..... 1 AP ..... Causa Poison / Alvo
Holy Strike ..... 2 AP ..... Dano por Holy / Todos
Aura Breath ... 0 AP ..... Dano por Holy / Alvo
Restore form . 0 AP ..... Voltar à forma humana

Pyro Warrior ..... Mutant Gene + Force Gene ..... 11 AP / 6 AP ao turno
Dragon Breath 0 AP ..... Dano baseado no HP
Snap ..... 0 AP ..... Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Magma ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
Restore form . 0 AP ..... Morte súbita / Todos

Vampire ..... Miracle Gene + Force Gene ..... Reverse Gene ... 27 AP / 14 AP ao turno
Whelp Breath . 0 AP ..... Dano baseado no HP
Charge ..... 0 AP ..... Dano baseado na DEF
Dawn Breath ... 0 AP ..... Dano dia
Shadow Breath . 0 AP ..... Morte súbita
Vampiric Breath 3 AP ..... Causa Poison / Alvo
Restore form ..... 0 AP ..... Voltar à forma humana

Gambit ..... 0 AP ..... Critical se atingir
Aura ..... 20 AP ..... Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Flame Strike ... 1 AP ..... Dano por Fire / Todos
Thunder Strike 4 AP ..... Dano por Thunder / Todos
Frost Strike ..... 4 AP ..... Dano por Ice / Todos
Wind Strike ..... 1 AP ..... Dano por Wind / Todos
Holy Strike ..... 2 AP ..... Dano por Holy / Todos
Aura Breath ... 0 AP ..... Dano por Holy / Alvo
Restore form . 0 AP ..... Voltar à forma humana

Kaiser ..... Infinity Gene + Force Gene ..... 41 AP / 21 AP ao turno
Kaiser Breath . 0 AP ..... Dano não elemental / Todos
Bonebreak ..... 0 AP ..... Ataque (precisa recarregar)
Howling ..... 0 AP ..... Dano + Confusion / Alvo
Restore form . 0 AP ..... Voltar à forma humana

Kaiser ..... Radiance Gene + Infinity Gene ..... 53 AP / 27 AP ao turno
Kaiser Breath . 0 AP ..... Dano não elemental / Todos
Bonebreak ..... 0 AP ..... Ataque (precisa recarregar)
Howling ..... 0 AP ..... Dano + Confusion / Alvo
Restore form . 0 AP ..... Voltar à forma humana

As Barras Coloridas

Vermelha: Caçar / Explorar
Limpar / Construir
Habilidade Mercantil
Inteligência

As profissões

- *Scholar (Job):* acessando esta opção, você pode deixar a fada aprimorar mais seu conhecimento, abrindo novas profissões.
- *Scholar (Culture):* aumenta o nível cultural da vila.
- *Merchant (Weapons):* vendedor de armas*
- *Merchant (Items):* vendedor de itens*
- *Merchant (Handyman):* vendedor de mercadorias simples*

*Note: após selecionar uma destas opções, vai aparecer mais duas, ***Speed*** e ***Ability***. Escolhendo ***Speed***, os itens que você pode pretende comprar serão feitos rapidamente. Escolhendo ***Ability***, os itens a serem comprados demorarão, mas serão mais fortes e melhores.

- *Inn:* Permite dormir, salvar ou carregar seu progresso. A maior vantagem é o preço: 10 Zenny.
- *Gift:* onde você pode ganhar itens variados.
- *Fortune:* prediz o futuro e dá dicas sobre o seu próximo passo. Ótimo caso você fique encalhado (e não esteja seguindo a Gamers Book...)
- *Explorer (Daytrip / Nearby / Distant):* explorar e procurar itens para você
- *Antiques:* Permite que você venda itens incomuns por preços altos
- *Music:* dá a você a oportunidade de ouvir as músicas do game
- *Casino:* divertimento e possíveis ganhos para você
- *Copy:* copiar / duplicar itens, armas e acessórios

Lista de Gifts

1. Antidote	8. Protein
2. Healing Herb	9. Power Food
3. Panacea	10. Swallow Eye
4. Icicle	11. Fish-head
5. Firecracker	12. Wisdom Fruit
6. Life Shard	13. Shaman'sRing
7. Magic Shard	14. Spirit Ring

FAERIEVILLAGE

WEAPON SHOP (SPEED)		
Pointed Stick	Cajado	10
Waistcloth	Armadura	210
Bronze Sword	Espada	240
Buckler	Escudo	1100
Wind Cutter	Cajado	2200
Crepe Cape	Armadura	1300
Flame [illegible]	Garras	3300
Laurel	[illegible]	1800
Royal Dagger	Espada	6200
Spiked Gntlts	Escudo	6800
Ice Halberd	Lança	12500

PRIMEIRO PASSO

Após a batalha contra o Dolphin, você terá acesso direto à vila das fadas, mas apenas poderá organizá-la depois de realizar algum evento (avançar um pouco mais, como falar com líder espiritual de Urkan). Dirigindo-a sabiamente, você poderá fazer com que as fadas realizem muitas coisas para seu proveito próprio, como multiplicar itens, ouvir as músicas do game, comprar e vender equipamentos exclusivos, etc... Bem, como temos certeza que você já sabe como entrar no reino das fadas (sabe... Né?), vamos direto ao assunto, a parte técnica. Ao entrar na vila das fadas, em frente à cabana, você encontra Cadis, a líder das fadas e o principal veículo para dar ordens às criaturinhas, disponibilizando as tarefas a serem concluídas. Falando com ela, vai aparecer um grande quadro com três espaços horizontais (em duas fileiras) e dois verticais (apenas do lado direito). Nestes três quadros à direita você encontra os tópicos essenciais para o crescimento e sustento do reino. São eles: 1º Hunt (caçar), uma vez que caçar é essencial para o sustento da vila, resultando também no aumento da população de fadas; 2º Clean (limpeza), necessário somente no início, para se expandir a vila e que tenham início as construções; e 3º Build (construir), necessário para se construir novos cômodos para as fadas pelo local, onde as profissões ou habilidade das fadas podem ser render itens, acessórios entre outras coisinhas mais. A seguir vêm os dois espaços horizontais. Em cada um deles você pode deixar de uma a três fadas, sendo que cada quadro representa uma profissão entre as quatro existentes (isso sem contar a lá de cima, Scholar, que pode ajudar as fadas a criar as outras nove). Você começa com um espaço, mas os outros seis podem ser acessados à medida que os quartos são construídos. Além destes espaços, no alto do quadro há um retângulo, onde ficam disponíveis as fadas que você pode encaminhar para o trabalho (o número depende de quantas fadas você possui no reino) e, logo abaixo desse, a figura de um pergaminho, representando o alimento de vila, que varia de 00 à 99. Desnecessário dizer que quanto mais, melhor, contribuindo com o crescimento da população e da produtividade. Por fim, você encontra a indicação "Culture", que mostra o desempenho cultural da vila, com valor varia de 0 à 7 e, quando chegar a esse máximo, todas as profissões estarão disponíveis. O desempenho das fadas não se dá apenas para a profissão que você impõe a ela. Quando o cursor está em cima de uma fada, os atributos da mesma vai ser mostrado num pequeno quadro. Cada fada é dotada de quatro estatísticas (as **Barras Coloridas**) diferentes, que podem representar maior ou menor habilidade em diferentes tarefas.

SEGUNDO PASSO
Fadas de Cleen

Você começa já com três fadas e um quarto. Se precisar de alguma mais especializada, converse com Cadis em frente à cabana inicial. Através dela você também pode designar as demais fadas para as funções iniciais (Hunt e Clean). Caçar é essencial para manter o status abastecido e ampliar a população (mais adiante irá precisar usar onde, por sinal). A limpeza do terreno é fundamental para que as construções possam ser feitas. Depois de limpo o terreno, construir é necessário para criar novos quartos, onde você vai poder estabelecer profissões que tragam benefícios a si próprio. Obviamente, você quer designar fadas de acordo com a habilidade delas. Mas tenha algo em mente: colocar duas fadas com nível 50% de habilidade (mela bananinha ou até menos) é mais efetivo que uma única com 100%. Quando estiver limpando ou construindo, é importante que você use três ou mais fadas (não esquecendo de manter uma boa quantidade caçando, para reunir e elevar a população) para concluir um trabalho bem rápido. Se bem que mesmo assim o tempo gasto é bem grande, mesmo com duas fadas com 100% de habilidade. Além disso, não se pode esquecer que qualquer tarefa leva um certo tempo para ser completada. E esse "tempo" é medido com o decorrer normal do game. Em outras palavras, você deve continuar o game normalmente (mesmo que sem somente lutando no mapa, como evoluir, perambulando de um lado para o outro, passando ou qualquer coisa do gênero, enfim ficar parado). Game já mencionado, na início é importante aumentar a gente varrida mais que qualquer outra coisa. Portanto, [illegible] mais das fadas para a caça. Com isso, a população vai aumentar, resultando em novos trabalhadores para seu reino (e você se tornará um grande Tocador de Ômnis!). Depois, é aconselhável que você mantenha cerca de 50% da população caçando, de forma que o número de fadas crescerá mais rápido até atingir seu limite de 99. Tendo a população subido, nenhuma mais poderá aparecer até que ocorra alguma morte (apenas por fome? Ataque de vilões? Acidentes de trabalho?). Assim reduza [illegible] fadas cuidando da [illegible] até que as provisões [illegible] marca de 99. Caso os trabalhadores comecem a cair, coloque mais fadas para caçarem. Quando tiver muitas fadas com um bom nível de desempenho no trabalho de limpeza e construção, ponha-as para exercer o trabalho de Cleen. Três delas apenas com [illegible] de habilidade, já bastam para um desempenho bom. Quando todos os 7 quartos estiverem prontos, remova-as deste trabalho e comece a distribuí-las pelos outros trabalhos.

TERCEIRO PASSO
Hora de Trampar, meninas!

Agora que você precisa saber como [illegible] trabalho e suas vantagens, sua terceira fada inicial deve se tornar uma Scholar, o primeiro trabalho em quartos que você pode criar. Mantenha-a (ou a alguma outra mais apta aos estudos) pelo menos até que você alcance o máximo de 7 em ***Culture***, para que sejam revelados novos trabalhos. Os empregos criados pelas Scholars são: *Scholar (Job / Culture), Merchant (Weapons / Items / Handyman), Inn, Gift, Fortune, Explorer (Daytrip / Nearby / Distant), Antiques, Music, Casino* e *Copy*. Para nomear uma fada para qualquer um destes trabalhos (incluindo as estudiosas), você precisará de um quarto para que ela possa trabalhar. Até três fadas podem trabalhar numa mesma profissão em um único quarto, existindo até mesmo certas vantagens oferecidas por esse excedente, dependendo do trabalho. Também é possível [illegible] de um quarto para um trabalho específico. Dois quartos ocupados por dois Merchants (talvez em ramos diferentes ou até mesmo idênticos) pode ser considerado um ótimo exemplo. Mas você deve ter o cuidado de escolher um quarto parcialmente [illegible] (que não será alterado constantemente), uma vez que isso pode causar certos problemas a algumas profissões. Embora você esteja livre para mudar uma fada a qualquer hora, uma música, por exemplo, que tenha acumulado toda uma série de canções, vai sofrer um reajuste, podendo ser obrigada a começar da estaca zero. Mas esses problemas são mais visíveis em duas outras profissões: *Merchant*, que perderão todos os itens que acumularam, e *Copy*, que perderá qualquer artigo que você tenha deixado para ser copiado (mesmo que seja algo importantíssimo, como uma Faerie Tiara).

As Construções (Quartos)

FUNÇÃO: [illegible] tipos de lojas que vendem artigos variados
HABILIDADE UTILIZADA: Azul Escuro

O primeiro trabalho [illegible] que você aprenderá ao colocar as Scholars para pensar é o comerciante. Há três (na verdade, três divididos em duas cada) departamentos diferentes de comércio que você pode criar no ramo do comércio, cada um com sua lista de preços e chamada específica. Todas as lojas que você criar começarão com alguns artigos quase sem utilidade / poder, mas vão melhorando conforme o passar do tempo. Quanto mais alto o nível da(s) fada(s) que trabalha/m na loja, mais rapidamente ela acumulará novos itens para sua lista. Há três tipos básicos de lojas: Arma (*Weapon*), Itens (*Items*) e Geral (*Handyman*). Para cada uma, você pode escolher entre *Speed* ou *Ability* (por mais ou menos itens). Lojas com *Speed* adquirem novos itens mais rapidamente, mas nem todos terão boa qualidade. Em contrapartida, as de Ability não exatamente o oposto: muita qualidade/poder num período maior. Não invente de abrir duas ou mais lojas exatamente iguais, pois é perda de tempo. Mas falaremos disso em lojas e passemos aos itens. Existem [illegible] muito bons, que você não vai achar em qualquer [illegible] lugar. Caso escolha Weapon + Ability, você pode adquirir a arma **Ouroboros**, um excelente cajado (+80PWR, +10INT) e, mais, sua melhor arma no game. Para Handyman + qualquer tipo você conseguirá o **Angling Rod**, uma ótima vara. Embora não seja tão bom quanto o **Spener**, possui um alcance bem longo (50M), dando uma grande vantagem para pescas de Barenchye e Whales. Assim que uma loja conseguir todos os seus 11 itens, é uma boa hora para comprar [illegible] (ou mais) de quartos não existentes naquele momento para mudar o trabalho das fadas.

Hotel (INN)

FUNÇÃO: Dormir, Salvar, Carregar o progresso
HABILIDADE UTILIZADA: Azul escuro

Este hotel é igual a qualquer outro que você encontra durante o game. Você pode dormir para recuperar a quantidade de HP Max reduzido e pode salvar ou carregar seu progresso. A única e maior vantagem dela sobre as outras é o preço: 10 Zenny, algo que não vai pesar no seu bolso e, quase com certeza, você carregou pelo menos isso na carteira por todo o jogo. Com a aldeia desenvolvida, é bem conveniente que você passe a noite aqui, podendo salvar seu progresso, em especial para você daqueles que gostam de jogar em cassinos, ganham uma boa soma em dinheiro e precisam sair para gravar no acampamento. Se uma segunda fada for colocada no hotel, ela informará quanto tempo de jogo você possui, quantos [illegible]

tros inimigos teve até o momento e o quanto de dinheiro (no total) que ela juntou desde o começo do jogo. Uma terceira fada permite saber até quantos tesouros você encontrou durante o game, quantas vezes pescou e com quantas pessoas falou desde o início. Ótimo para se completar com 100%.

3. Presentes (Gift)

FUNÇÃO: Presentes de graça

HABILIDADE UTILIZADA: Nenhuma

Na loja de presentes, você receberá um item ou acessório de graça toda vez que fizer uma visita à loja. O prêmio que você adquire depende do tempo que passou desde sua última visita. Assim, não abuse nas visitas se quiser ganhar bons presentes. Aliás, você pode entrar normalmente na aldeia e até mesmo na loja da Nina, sem correr o risco de perder o item. É só você simplesmente não falar com a dona da loja. E não deixe passar um tempo imensamente grande ou o presente vai voltar ao nível do início (quanto mais valioso o item, menos tempo ele permanece na lista). Se você quiser algum item específico, sempre salve seu progresso antes de falar com a fada. Caso não seja o presente desejado, desista e deixe o tempo passar mais um pouco (ou passar MUITO, para o caso de um Spirit Ring). É uma boa idéia manter uma dessas aqui. Afinal, como dizem, "de graça, até ônibus errado!" E, sendo este um trabalho totalmente simples, não exigindo habilidades, qualquer fada pode ser encaminhada para cuidar da loja. Com três fadas, serão três os presentes (independentes; se tiver uma delas não fará com que o item de outra outra seja reduzido) por visita. Confira na borda a lista dos itens que você pode receber na lojinha de presentes.

4. Adivinho / Vidente / Walter Mercado (Fortune Teller)

FUNÇÃO: Dicas sobre os passos a serem tomados no jogo

HABILIDADE UTILIZADA: Azul Claro

Algumas vezes esta profissão chega até a ser engraçada, capaz de fazer você dar boas risadas com as revelações do "futuro". Não é realmente necessário que você adicione este departamento em seu reino (mas caso queira, ele estará disponível depois de habilitar todas as outras profissões. Visitando esta loja, você pode ficar a par de mensagens secretas ou saber informações sobre seus personagens, mesmo não sendo de grande utilidades. Se deixar duas ou três fadas, cada uma delas fará uma previsão diferente. Ah, e caso queira saber de coisas mais interessantes, nomeie uma fada inteligente!

5. Explorador (Explorer)

FUNÇÃO: Achar itens especiais, matar idiotas

HABILIDADE UTILIZADA: Vermelho

Este é o mais trabalho que pode ser (e frequentemente é) fatal. Mas também é um dos mais recompensadores. Se você o usar corretamente, os resultados podem ser muito bons, chegando a ganhar itens raros e de muito proveito. Explorar é um trabalho em recinto fechado onde a barra vermelha (de habilidade) afeta no desempenho. Assim, tenha suas fadas com 100% de habilidade nesta área, mesmo que pareça um desperdício. Duas ou mais fadas neste serviço são altamente recomendadas. Quando você cria os exploradores, você define a distância das expedições exploradoras. Estas definições são: *Daytrip*, *Nearby* ou *Distant* na ordem de menor para maior tempo). Os resultados variam muito dependendo da sua escolha. Quanto mais distante, melhor, apesar de mais tempo. *Daytrip* e *Nearby* não são muito recomendados, uma vez que podem ocasionar o encontro de itens ruins ou mesmo nada durante a viagem. Toda vez que for mandar uma expedição, consulte a placa que está no início do reino. Ela estará noticiando o ocorrido durante a viagem, assim como sabendo se suas fadas foram bem sucedidas ou falharam. Quanto menos fadas você usar, menor a chance de uma expedição ser bem sucedida. E as falhas significam morte, abrindo uma única excessão para a regra de acidentes de trabalho... Assim, outra função para este trabalho é exterminar fadas fracas. Mande todas as mais fracas para lá para serem mortas, dando lugar para novas surgirem. Confira uma lista de itens que podem ser encontrados, na borda direita. E um último toque: *Mary Charm* e o *Spirit Ring* são os melhores itens (não vendo) para conseguir. O Mary Charm aumenta a proteção contra todos os elementos e efeitos, regenera o HP de combate e melhora o efeito das magias de cura. O Spirit Rings corta pela metade o gasto de AP.

6. Antiquário (Antiques)

FUNÇÃO: Compra seus itens antigos

HABILIDADE UTILIZADA: Nenhuma

A loja de antigüidades é o único lugar do jogo onde você pode vender os itens com a descrição "Appears Valuable" pelo verdadeiro valor deles. Considerando o uso limitado desta loja, ela é útil apenas quando tiver muitos itens antigos para vender. Logo em seguida, vendidos os itens, mude para qualquer outra coisa. Mas atenção: vender todas as suas antigüidades não estando com falta de dinheiro é totalmente improdutivo. Não há nenhuma exigência de habilidade para negociantes de antigüidades, permitindo a você escalar qualquer fada para o cargo. Caso adicione uma segunda fada, ela dirá o que existem 12 tipos de antigüidades (ou poucos). Uma terceira falará sobre o Dragon Tear.

7. Música (Music)

FUNÇÃO: Executar as músicas do game

HABILIDADE UTILIZADA: Nenhuma

Esta profissão é para aqueles que gostam e curtem as músicas do jogo. Quando você abre uma loja de música, apenas uma canção estará disponível para ouvir. Conforme o tempo vai passando, mais canções serão adicionadas até totalizar todas as 40. A última canção que você terá acesso é a "Castle in the Sky". Infelizmente, nem todas as canções do jogo estão incluídas nestas 40. Somando fadas no emprego, elas irão permitirão gerar músicas mais rapidamente. Se você tiver três fadas aqui e estiver em um Save Game, ela executará "Pure Again", a música cantada do final do game. Quando você escolher uma música para ouvir, você não poderá pará-la enquanto esta não terminar.

8. Cassino (Casino)

FUNÇÃO: Jogos valendo Zenny ou itens

HABILIDADE UTILIZADA: Nenhuma

Aqui você pode ganhar grandes somas em dinheiro contando com um pouco de habilidade e carta sorte. Há dois jogos diferentes que você pode jogar no cassino: *High & Low* e *Numbers Guessing*. *High & Low* é um jogo onde você tem que adivinhar, baseado-se em um de mais cartões virados para cima, se o próximo cartão é mais alto ou mais baixo que o último. São 9 cartões, um para cada número, variando de 1 a 9. Você pode apostar de 1 a 100 Zenny. Você pode adivinhar um só cartão, todos os oito, ou qualquer número de escolha. Mas, se qualquer cartão está apagado, você perde a aposta inteira. Quando você ganha, você pode arriscar tudo e pode continuar. Note que se a aposta for muito grande, você será impossibilitado de continuar. A única razão para tentar adivinhar somente a primeira (ou segunda, já que a diferença entre ambas é muito pequena), é se você estiver jogando com uma aposta bastante grande e tentando apenas preservar isto. Nos demais casos, tente acertar todos os demais números, pois os prêmios serão astronômicos. Um número correto multiplica sua grana por 1.1; duas cartas por 1.1; três por 2,4; quatro, 9.2; cinco, 29.0; seis, 58.0; sete, 217.0 e oito por 560.0. O segundo jogo é *Numbers Guessing*, onde você paga 500 Zenny para tentar adivinhar o número escolhido pela fada. O número tem três dígitos que variam de 1-9, não se repetindo. Cada vez que você tentar adivinhar, ela diz quantos dígitos estão corretos e na ordem correta ("Hit") e quantos estão corretos mas fora de ordem ("Blow"). Adivinhando o número correto em menos de oito tentativas, você pode receber um prêmio extra. É um jogo que não requer prática e tampouco habilidade... Apenas SACO e SORTE. As chances de se acertar na primeira é de 1 em 504; em dois chutes, 1 em 63; e assim por diante. Os prêmios possíveis são Croc Tear ou Ice Ball (oito tentativas); Green Apple ou Rice Ball (sete tentativas); Healing Herb ou Vitamin (seis tentativas); Panacea, Mulligan Vitamin ou Vitamins (cinco tentativas); Soul Gem, Wisdom Fruit ou Vitamins (quatro tentativas); Wisdom Fruit, Light Bangle ou Ascension (três tentativas); ShotgunShell, Lifestealer ou Divine Helm (duas tentativas); ou um Spirit Ring, acertando logo de cara. É mais fácil conseguir o Spirit Ring com os exploradores. O Divine Helm é o melhor elmo para Nina. O cassino não exige nenhuma habilidade para ser operado. Assim, qualquer fada pode fazer este trabalho. Se uma segunda fada é adicionada, nada acontece. Mas, se uma terceira fada é empregada, ela lhe permitirá mudar os nomes de qualquer fada e qualquer dos seus personagens.

9. Réplica (Copy)

FUNÇÃO: Multiplicar / duplicar itens e acessórios

HABILIDADE UTILIZADA: Azul Claro

A loja de cópia é uma das funções mais úteis da aldeia das fadas. Se você deixa um de seus itens, a fada tentará copia-lo e devolverá o original e a cópia após um certo tempo. Cada fada pode trabalhar em um item de cada. Embora você possa tentar fazer qualquer coisa copiada, é necessário certo cuidado. Em primeiro lugar, você tem que se virar sem o item por um tempo, enquanto ele está sendo copiado. A duração do trabalho depende do valor monetário do item. Em segundo, a cópia também pode resultar em uma falha (e acredite: perder uma RiceBall em troca de uma Life Armor é algo que dá vontade de matar muita raiva...), dependendo da inteligência da fada. Há aí um índice de quase 90% de chance de sucesso, mas somente fadas com 100% de inteligência. Sempre salve antes de falar com as copiadoras: caso seja uma falha, carregue seu progresso e tente novamente.

-WEAPON SHOP (ABILITY)

Pointed Stick	Cajado	10
Waistcloth	Armadura	210
Bronze Sword	Espada	240
Crepe Cape	Armadura	1300
Flame Talons	Garras	3300
Amber BPlate	Armadura	6100
Piercing Pike	Lança	7400
Katzbelger	Espada	9200
Protectors	Armadura	11000
Tiger's Cap	Elmo	5300
Ouroboros	Cajado	22000

-ITEM SHOP-(SPEED)

Green Apple	Item	5
Vitamin	Item	50
Panacea	Item	100
MultiVitamin	Item	300
Ammonia	Item	200
Talisman	Acessório	500
Life Sandals	Acessório	500
High Boots	Acessório	3000
Titan Belt	Acessório	3000
Dream Ring	Acessório	1000
Balance Ring	Acessório	1000

-ITEM SHOP (ABILITY)

Green Apple	Item	5
Vitamin	Item	50
Panacea	Item	100
Ammonia	Item	200
High Boots	Acessório	3000
Lion's Belt	Acessório	3000
Napalm	Item	800
Dream Ring	Acessório	1000
Balance Ring	Acessório	1000
Barrier Ring	Acessório	3000
Diamond Ring	Acessório	3000

-HANDYMAN(SPEED)

Berries	Item	5
Beef Jerk	Item	50
Clothing	Armadura	50
Flame Chrysm	Munição	500
Napalm	Item	800
Bell Collar	Acessório	10000
Angling Rod	Vara	2000
Belladona	Item	200
Royal Dagger	Espada	6200
Holy Mantle	Acessório	10000
Soul Gem	Acessório	3000

-HANDYMAN(ABILITY)

Berries	Item	5
Beef Jerk	Item	50
Item	Item	200
Croc Tear	Garras	3800
Angling Rod	Vara	2000
Lion's Belt	Acessório	3000
Bell Collar	Acessório	10000
Soul Gem	Acessório	3000
Holy Mantle	Acessório	10000
Molotov	Item	10
Hidden Dagger	Espada	7000

Lista dos Exploradores

-Armas
AP Shells
Demonsbane
Ghostbuster
Hidden Dagger

-Armaduras
Breastplate
Flame Shield
Force Armor
Ice Shield
Lacquer Helm
Magma Armor
Mind Shield
Mithril Healm

-Acessórios
Artemis' Cap
Wawk's Ring
Ivory Charm
Ring of Fire
Spirit Ring

-Itens
MoonTears
Wisdom Seed
Wisdom Fruit
Life Shard
Power Food
Protein
Swallow Eye
Fish-head
Moxa
Clay Vase
Marbles
Moldy Vase
Dirty Rags
Tea Cup
Beads
Rare Book
Old Painting
Muria Icon
Ladon Icon
Lithograph
DragonTear

GAME SHARK

Como os códigos de Game Shark são uma das exigências mais cobradas nestes últimos tempos, resolvemos criar uma seção permanente de códigos para o periférico, onde você poderá encontrar uma saída para seus problemas. Como nas edições anteriores somente alguns códigos foram publicados, colocamos nesta edição não só os endereços de programação de Breath of Fire III e Deep Fear, mas também os restantes de Final Fantasy VII. Assim sendo, vamos a eles!

FINAL FANTASY VII

GERAL

9.999.999 de Gil	8009D260 967F
	8009D262 0098
Muita EXP após a batalha	8009D7D8 FFFF
	8009D7DA FFFF
Muito AP após a batalha	8009D7DC FFFF
	8009D7DE FFFF
Muito Gil após a batalha	8009D7E0 FFFF
	8009D7E2 FFFF

CLOUD

Ganho rápido de nível	[illegible]
Todos os LIMIT Breaks	[illegible]
HP Infinito	[illegible]
Máximo de HP	[illegible]
MP Infinito	[illegible]
Máximo de MP	[illegible]
Máximo de [illegible]	[illegible]
Máximo de Defense	[illegible]
Máximo de Magic Power	3009C73C [illegible]
Máximo de Magic Defense	3009C73D 00[illegible]
Máximo de Dexterity	3009C73E 00FF
Máximo de Lucky	3009C73F 00FF
Máximo de EXP	8009C774 C9FF
	8009D776 3B9A
	8009D758 3D00
1 de EXP para o próximo nível	8009C7B8 [illegible]

* Obs: Você pode trocar 0001 por quaisquer números entre 0 e 9, A e F, obedecendo a ordem Hexadecimal. Se você quiser, por exemplo, que um personagem jamais evolua, troque 0001 por FFFF. Agora... PRA QUE DIABOS VOCÊ VAI MANTER UM PERSONAGEM EM NÍVEL BAIXO?

BREATH OF FIRE III

GERAIS

5 Milhões de Zenny	80144F50 F08E
	80144F52 02FA
Tempo Parado em 00:00	80144FC0 0000

Todos os Dragon Genes	[illegible]
	8014554A FFFF
Sem batalhas aleatórias	80143F22 0000
Motor do barco nunca superaquece	80145E9A 0000
Todas as músicas das fadas	801D0EC8 A4[illegible]
	801D0EC8 24[illegible]
HP infinito para o primeiro	80146F18 03E7
HP infinito para o segu[illegible]	8014[illegible]03E7
HP infinito para o te[illegible]	8014[illegible]03E7
AP infinito para o [illegible]	8014[illegible]A 03E7
AP infinito para [illegible]	8014[illegible]A 03E7
AP [illegible]	80146[illegible]9A 03E7
[illegible]	80144982 XX00
HP [illegible]	8014497C 03E7
[illegible]	80144984 03E7
[illegible]	8014497E 03E7
[illegible]	8014498[illegible]E7
[illegible]	8014[illegible]E7
[illegible]	[illegible]3E7
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Modificador de Master 80144C12 XX00
HP Máximo 80144C0C 03E7
..... 80144C14 03E7
AP Máximo 80144C0E 03E7
..... 80144C16 03E7
PWR Máximo 80144C18 03E7
DEF Máximo 80144C1A 03E7
AGI Máxima 80144C1C 03E7
INT Máxima 80144C0E 03E7
Nível Máximo 80144BFE 0063
65535 de EXP ..... 80144C00 FFFF
Máximo de EXP 80144C02 03E7
Modificador de Arma ..... 30144C04 00??
Modificador de Escudo 30144C05 00YY
Modificador de Elmo 30144C06 00YY
Modificador de Armadura 30144C07 00YY
Modificador de Acessório 1 ..... 30144C08 00ZZ
Modificador de Acessório 2 ..... 30144C09 00ZZ

NINA

Modificador de Master ..... 80144A[illegible]
HP Máximo ..... 80144A2[illegible]
..... 80144A2[illegible]
AP Máximo ..... 80144A2[illegible]
..... 80144A2A 03E7
PWR Máximo 80144A2C 03E7
DEF Máximo 80144A2E 03E7
AGI Máxima 80144A30 03E7
INT Máxima 80144A32 03E7
Nível Máximo 80144A12 0063
65535 de EXP ..... 80144A14 FFFF
Máximo de EXP 80144A16 03E7
Modificador de Arma ..... 30144A1A 00??
Modificador de Escudo 30144A1B 00YY
Modificador de Elmo 30144A1C 00YY
Modificador de Armadura 30144A1D 00YY
Modificador de Acessório 1 ..... 30144A1E 00ZZ
Modificador de Acessório 2 ..... 30144A1F 00ZZ

[illegible] ..... 80144CB0 [illegible]
..... 80144CB8 03E7
..... 80144CB8 03E7
..... 80144CB2 03E7
..... 80144CBA 03E7
PWR Máximo 80144CBC 03E7
DEF Máximo 80144CBE 03E7
AGI Máxima 80144CC0 03E7
INT Máxima 80144CC2 03E7
Nível Máximo 80144CA2 0063
65535 de EXP ..... 80144CA4 FFFF
Máximo de EXP 80144CA6 03E7
Modificador de Arma ..... 30144CAA 00??
Modificador de Escudo 30144CAB 00YY
Modificador de Elmo 30144CAC 00YY
Modificador de Armadura 30144CAD 00YY
Modificador de Acessório 1 ..... 30144CAE 00ZZ
Modificador de Acessório 2 ..... 30144CAF 00ZZ

PECO

Modificador de Master 80144D5A XX00
HP Máximo 80144D54 03E7
AP Máximo 80144D5C 03E7
..... 80144D56 03E7
..... 80144D5E 03E7
PWR Máximo 80144D60 03E7
DEF Máximo 80144D62 03E7
AGI Máxima 80144D64 03E7
INT Máxima 80144D66 03E7
Nível Máximo 80144D46 0063
65535 de EXP ..... 80144D48 FFFF
Máximo de EXP 80144D4A 03E7
Modificador de Arma ..... 30144D4E 00??
Modificador de [illegible] 30144D4F 00YY
Modificador de [illegible] 30144D50 00YY
Modificador de Arm[illegible] 30144D51 00YY
[illegible] 30144D52 00ZZ
[illegible] ..... 30144D53 00[illegible]

[illegible] 80144ACA XX00
..... 80144AC4 03E7
..... 80144ACC 03E7
..... 80144AC6 03E7
..... 80144ACE 03E7
..... 80144AD0 03E7
..... 80144AD2 03E7
..... 80144AD4 03E7
..... 80144AD6 03E7
..... 80144AB6 0063
..... 80144AB8 FFFF
..... 80144ABA 03E7
..... 30144ABE 00??
..... 30144ABF 00YY
..... 30144AC0 00YY
..... 30144AC1 00YY
..... 30144AC2 00ZZ
..... 30144AC3 00ZZ

Códigos para os códigos de modificadores de armas (??):

18 - Royal Sword
19 - [illegible] King Sword
1A - Ashura's Sword
1B - Hidden Dagger
1C - Bent Sword
1D - Pointed Stick
1E - Oaken Staff
1F - Mace
20 - Magician Rod
21 - Quarter Staff
22 - WindCutter
23 - Ruby Scepter
24 - Leacquer Staff
25 - Beryl Rod
26 - Thunder Rod
27 - Blessed Staff
28 - Ouroboros
29 - Spear
2A - Long Spear
2B - Halberd
2C - Rood Spear
2D - Flame Spear
2E - Flying Spear
2F - Piercing Pike

01 - [illegible]
02 - Dagger
03 - Bellicose Knife
04 - [illegible] Sword
05 - [illegible] Sword
06 - [illegible]
07 - [illegible]
08 - [illegible]
09 - Flare [illegible]
0A - Feather Sword
0B - Royal Dagger
0C - Baselard
0D - Deadly Blade
0E - Heavy Dagger
0F - Ascension
10 - Heat Shotel
11 - Barbarossa
12 - Piercing Edge
13 - Demonsbane
14 - Damascus Sword
15 - Seeking Sword
16 - Dragon Blade
17 - Holy Avenger

30 - Gigantess
31 - Gale Javelin
32 - Ice Halberd
33 - Aries Spear
34 - Gunginir
35 - Dragon Spear
36 - Rufad's Spear
37 - Claws
38 - Rippers
39 - Spiked Claws
3A - Flame Talons
3B - Tiger Claws
3C - Raptor Claws
3D - Rock Breaker
3E - Brass Claws
3F - Death Claws
40 - Dragon Fang
41 - Thieves Knife
42 - Katzbalger
43 - Slicer
44 - Life Stealer
45 - Melted Blade
46 - Ar
47 -
48
49 -
0A -
0B - Bar
0C - Lang
0D - Lee
0E - Wynn
0F - Ladon
10 - Meryleep

Dígitos para os códigos de modificadores de armaduras (YY):

00 - Vazio
01 - Clothing
02 - Leather Armor
03 - Waist Cloth
04 - Ranger Garb
05 - Leather Apron
06 - Mage's Robes
07 - Cuirlass
08 - Breast Plate
09 - Chain Cap
0A - Scale Armor
0B - Crepe Cape
0C - Asbestos Armor
0D - Mithril Armor
0E - Lgt. Clothing
0F - Magma Ar
10 - Silver M
11 - Robe of Wiz
12 - Armor B'Plate
13 - Phantom Dress
Blizzard Mail
Lacquer Ar
Mail
Garb
Armor
Force Armor
Gideon's Garb
Diana's Dress
E - Dragon Armor
1F - Life Armor
Mist

01 - Silver Tiara
02 - Divine Helm
03 - Dragon Helm
32 - Bracers
33 - Cloth Shield
34 - Gauntlet
35 - Bronze Shield
36 - Buckler
37 - Mithril Shield
38 - Steel Gauntlets
39 - Flame Shield
3A - Kite Shield
3B - Ice Shield
3C - Spiked Gauntlets
3D - Lacquer Shield
3E - Protectors
3F - Giant Shield
40 - Mind Shield
41 - Dragon Shield

Dígitos para os códigos de modificadores de Acessórios (ZZ):

00 - Vazio
01 - Titan Belt
02 - High Boots
03 - Speed Boots
04 - Wisdon ring
05 - Lion's Belt
06 - Dream Ring
07 - Midas Stone
08 - Balance Ring
09 - Bat Amulet
0A - Ring of Ice
0B - Ring of Fire
0C - Thunder Ring
0D - Talisman
42 - Aries Glove
43 - Manly Clothes
0E - Diamond Ring
0F - Life Sandals
10 - Light Bangle
11 - Barrier Ring
12 - Hawk's Ring
13 - Artemis's Cap
14 - Bell Collar
15 - Holy Mantle
16 - Cupid's Lyre
17 - Ivory Charm
18 - Soul Gem
19 - Shaman's Ring
1A - Spirit Ring
1B - Coupons

DEEP FEAR

Master Code .....

.....

HP infinito .....
Oxigênio Infinito .....
Oxigênio Infinito nas salas .....
Modificador de Armas do Slot 1 ...
Modificador de Armas do Slot 2 ...
Modificador de Armas do Slot 3 ...
Modificador de Armas do Slot 4 ...
Modificador de Itens .....
Número de Saves igual a zero .....

Dígitos para os códigos de modificadores de armas:

01 - French SPAS 12
02 - Mosseber M
03 - S
04 - H&K G11
05 - H&K MP5A5 SWAT
06 - R
07 - S

os de modificadores

Navy Key Level 1
51/01 - Navy Key Level 2
52/01 - Sea Fox Key
53/01 - Gold Store Key
54/01 - ? Key 1
55/01 - ? Key 2
56/01 - Junk Key Level 1
57/01 - Junk Key Level 2
58/01 - DN Area Key
59/01 - ? Key
5A/01 - Danny Room Key
5B/01 - AS Reapir IC
5C/01 - Medicine A
5D/01 - Medicine B
5E/01 - ????
5F/01 - Infra-Red Part A
60/01 - Infra-Red Part B
61/01 - Infra-Red Part C
62/01 - ????
63/01 - Cleaner
64/01 -W-???
65/01 - C4 Bomb
66/01 - ????
67/01 - VTR 1
68/01 - VTR 2
69/01 - ????
6A/01 - Toxic Chemical
6B/01 - ????
6C/01 - ????
6D/01 - MD
6E/01 - Data MD
6F/01 - Self Explosive Bomb
70/08 - Small Recover
71/08 - Median Recover
72/08 - Large Recover
73/0F - ????
74/0F - ????
75/0F - ????
76/0F - ????
77/0F - ????

GAMERS PARA QUEM É FERA

PEGA JÁ!

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para **EDITORA ESCALA LTDA.** Caixa Postal 16.381, São Paulo - SP, CEP 02599-970. Não é necessário recortar essa revista. Basta enviar cópia xerox desta página ou uma lista dos produtos (sempre informando os códigos) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa.

Mancada Nossa

FINAL FANTASY VII

Capa

Quem disse que fantasmas dos Natais passados não voltam para nos assombrar? E o que acontece com Final Fantasy. Apesar de todas as nossas revisões, trevisões, e tudo mais sempre alguns erros sobram. Mas não estamos sozinhos nesta jornada corretiva! Vários leitores escreveram-nos comentando sobre os erros cometidos na edição número [illegible] da Book. Agradecemos a todos que nos escreveram procurando nos ajudar a tornar a Gamers Book a revista perfeita. Desta vez partiremos da carta de um dos leitores, dando início à mais uma seção Mancada Nossa (que ficou com esse nome mesmo). Assim sendo, vamos aos erros.

Eu sinto muito que minha primeira carta seja para corrigir alguns erros da Gamers Book (mas sacumé né... errando que se aprende). O primeiro deles é [illegible] possível pegar a Yuffie no 2º ou 3º CD abastecendo com o chocobo dourado em Round Island (aquela ilha que não aparece no mapa) e enfrentar algumas batalhas para lutar contra Yuffie e assim conseguí-la. O outro erro é na energia da Emerald e Ruby weapons, eles têm 1.000.000 e 800.000 mil respectivamente. Também é possível conseguir os chocobos especiais de uma maneira mais fácil. Para conseguir o verde, após escolher qual nível será dado aos chocobos e antes da tela escurecer, segure [illegible] para o azul segure o botão [illegible] para o preto e dourado também o botão [illegible]. Até a próxima!

Denis Corrêa Dantas Ali
São Paulo - SP

A Redenção?

Para tentar se redimir, adicionamos nesta seção uma sub-seção que pode- [illegible] colocamos alguns bugs e truques que, se usados de forma correta, podem garantir ótimas vantagens à seu grupo de personagens. A [illegible] consiste em bugs (erros na programação do jogo) mas outros são somente formas diferentes de [illegible] recursos para alavancar a eficácia. Dessa forma, vamos a eles.

Os problemáticos Materias

Command Materia W-Item

Uma das Materias que mais deu dor de cabeça aos programadores da Square foi, com certeza, Física... Ops, quer dizer a *Command Materia W-Item*. Desde o game original, lançado no Japão em meados de 97, ela causava certos efeitos estranhos e não previstos que beneficiavam em muito os jogadores. Bugs, em outras palavras. Na versão original japonesa (e não a International), caso você equipasse em um mesmo personagem duas dessas Command Materias, independente de seus níveis, a Speed subia automaticamente para o valor máximo, 255! Ou seja, equipando duas Materias que causavam um efeito que não deveria influenciar em nada nos atributos dos personagens, você conseguia uma velocidade maior que qualquer outro ser do planeta!

Mas o tempo passou e, percebendo isso, os programadores resolveram arrumar esse problema na versão americana, correspondente à versão international japonesa. Tapado um buraco, surge outro: a W-Item tinha o poder de [illegible] itens devido a um novo Bug! Para isso você deve equipar uma Command Materia W-Item equipada e, dentro de batalha, selecionar o primeiro item qualquer e [illegible] para usá-lo. Até aí tudo normal. Mas é aqui que entra o erro: no momento de escolher o segundo item, coloque o cursor sobre algum item que você deseja duplicar e pressione ○. Em seguida, você precisaria escolher um alvo ao qual usar o item. Ao invés disso, pressione ✕, cancelando o comando. Repita novamente estes últimos passos e você notará que há um item desses a mais em seu inventário! Repita quantas vezes quiser e tenha a quantidade de itens que desejar.

Reflita: a forma mais eficaz de se usar uma magia

Esta forma, mais eficaz de se usar uma magia pouco explorada pela maioria dos jogadores. A *Magic Materia Barrier* somada à *Support Materia* [illegible] possui a capacidade de triplicar os efeitos de qualquer outras mágicas. Como? Simples. *Reflect* reflete mágicas de todos os tipos, exceto invocações. Assim, para triplicar uma magia de ataque, por exemplo, solte Reflect em seus três personagens e, em seguida, uma Bolt 3 [illegible] (Magic Materia Lightning + Support Materia All), por exemplo. Dessa forma, os três personagens refletirão a magia, causando três vezes o mesmo efeito sobre os oponentes, e [illegible] personagem responsável pela execução da magia, lhe dá três [illegible] em todos os oponentes!

Para magias de cura, efeito ou que beneficiem aos personagens, você deve fazer exatamente o contrário: solte Reflect em todos os oponentes e, em seguida, use a magia em questão (como Cure, por exemplo) em si mesmos. Eles refletirão a magia tantas vezes quanto o número de inimigos existentes. Nada mal para uma magia que "mais atrapalha que ajuda".

Guardiões devem ser Coccinelidae

Este seria a única explicação para o bug presente na versão original japonesa do game. No quarto andar da torre de Wutai, ignorar o guardião e subir as escadas. Você será barrado por uma parede criada [illegible]. Ignore-o, não falar nada, retorne ao andar inferior (o terceiro para os mais perdidos) e retorne, sem fazer nada (nem mesmo falar com Checkov. Tente novamente subir as escadas [illegible] o quinto andar e [illegible] presa! Staniv não vai mais fazer barreiras, permitindo que você suba sem enfrentá-lo!

"Eternal Sleep? Que diabos é isso?"

Só dizer que vocês esqueceram de listar a Materia e?", você se pergunta. Não, nós não esquecemos [illegible] desse naipe. "Eternal Sleep" seria somente uma maneira mais eficiente de se usar duas magias usadas constantemente, mas em conjunto; Sleep, cujo conhecimento está ao lado na *Magic Materia Seal*, e Resist, que pode ser encontrada na típica *Magic Materia* [illegible]. Resist não só "previne [illegible] status", como fora descrita anteriormente, mas sim trava o status do alvo no estado em que se encontrar. Ou seja, se você usar Resist em alguém com o Status Sleep (causada pela Sleep), ele se manterá assim até que a Resist seja desfeita, com a ajuda de uma *DeSpell* (*Magic Materia Destruct*). E como poucos oponentes usam DeSpell, o alvo permanecerá dormindo pelo resto do [illegible] mesmo que você o ataque. Você pode fazer o mesmo com outros Status, como Confuse, Berserk, Paralyze, Petrify ou mesmo Control, com a ajuda de uma *Command Materia Manipulate*. Assim temos as Ultimate Control, Confused Forever, Statue.

Os monos voltam

Não, esta não é mais uma das poucas teorias de ressurreição de Aeris (uma, infelizmente, morta de morte BEM morrida...). Todo personagem morto (com o Status Dead) que permaneça no grupo receberá, a cada batalha, a mesma quantidade de EXP e AP que receberia um membro fora do grupo fixo (esperando ser chamado pelo PHS), ou seja, 1/2 do valor total recebido. Caso o nível do personagem morto suba enquanto estiver com este Status, ele será revivido automaticamente, com 1 HP. Outro bug do game, que vale para todas as versões, pode ser visto em Cosmo Canyon, mais exatamente na Mythril Cave. Nas armadilhas de espinhos (onde você escorrega sobre os espinhos caso esteja correndo), se você se chocar contra uma destas paredes com algum membro morto (não, você não vai pegar uma mão morta e atacar a parede...) no grupo, este automaticamente revivera com 1 HP! Bem, pode-se dizer que os espinhos possuem um fluído especial (talvez produzido pela mesma espécie Tifaus Lockhaertus que mostrou seu estranho vocabulário na página 66 da Book 1) que trazem de volta à vida os mortos que se arremessem contra eles.

Como passar Midgar Zollon?

Devido a um erro muito grave no game (seja qual for a versão), é possível se cruzar o pântano ao sul da Chocobo Farm com a ajuda de chocobos e sem enfrentar a Midgar Zollon. Um método trabalhoso, recomendado para pão-duros ou mãos-de-vaca que não queiram gastar 2000 Gil com uma Independent Materia Chocobo Lure. Primeiramente, salve seu progresso e avance na direção da Mithril Cave. Quando a grande serpente começar a se aproximar, pressione rapidamente [illegible] entrando no menu e salvando seu progresso novamente (você está no mapa, lembra-se?). Reset pressionando-se R1, R2, L1, L2, Start e Select ao mesmo tempo, ou usando o bom e velho dedinho (o botão do console) e carregue seu jogo. Você estará exatamente no ponto em que salvou, mas a cobra estará bem longe, possibilitando que você avance mais um bom pedaço antes que ela se aproxime! E, caso isso aconteça novamente, Save, Reset e Load. Simples!

Rankings

Bem, agora retornemos à **Gamers Book número dois**, que não escapou de uma pequena enchurrada de erros. A maioria dos equívocos ocorridos se referiam a erros de digitação ou falhas do gênero, enquanto outros, como os presentes na seção "Os Dez Mais", página [illegible] foram publicados por simples descuido. Ok, não foram falhas que comprometessem seriamente a veracidade das informações ou mesmo a vida de alguém, mas realmente incomodavam bastante à primeira vista (bem, para falar a verdade, à primeira vista, à segunda vista, à terceira vista...). Na tabela dos "10 Mais Pedidos", Saga Frontier e Resident Evil 2 tiveram suas produtoras trocadas. Tekken 3 é da Namco, mas não para N64. E, finalmente, no Top Ten dos EUA, a produtora de Tales of Destiny é a Namco, e não a Enix. Sem mais erros (por enquanto), até a próxima edição da seção "*Mancada Nossa*".

CARTAS

Hello pessoal da Gamers Book
O meu nome é Gabriel, tenho 13 anos, tenho um Super Nintendo e estava super satisfeito com ele, até saber que a continuação do meu jogo preferido, o FF3 (ou 6) saiu para Playstation. Eu gosto da Gamers Book por vários motivos: qualidade, preço, muitas dicas, fotos, a melhor maneira posssível de analisar um jogo, muitos jogos dissecados. Dá uma chance para os 16 bits! Agora falando em FFIII, eu tenho esse jogo e acho que ainda tem mais coisas que eu não sei. Quando vocês disseram que aquele ninja ladrão era pai de Relm, descobri que vocês são feras também em FF3 e decidi fazer algumas perguntas à única revista de games que poderia me responder:
1- Onde posso achar a espada Break Blade (aquela encontrada no Magitek Reach Facility) para comprar? **2-** Há um jeito de descobrir o que tem dentro do baú de Phanton Train e no Coliseum. Há outro lugar onde eu posso estourar a cara desse Siegfried? **3-** Tem jeito de se conseguir a espada Ragnarok e também o Esper Ragnarok? Como? **4-** Há um lugar onde eu possa pegar a espada Illumina sem ter que trocar a Ragnarok no Coliseu? Onde? **5-** Tem jeito de pegar outra Relic Offering, fora aquela que você consegue matando o inimigo Katana Soul? Como? **6-** O monstro Hidon precisa ser vencido só para que o Strago (que nomezinho chique, não acha) aprenda o Lore chamado Grand Train? **7-** Eu posso fazer um evento especial com o Shadow e a Relm, como aquele que pode-se fazer com o Sabin e o Edgar, ou como aquele com o Gau, o Cyan e o Sabin? Como? **8-** Como faço para entrar naquela casa na cidade de Kolingen (ou algo parecido) que o dono diz ter visto um tal de monstro da luz na casa dele? **9-** Para que serve aquele sonho esquisito que o Shadow tem de repente, em que um tal de Baran aparece, o Clide também... afinal, para que serve? **10-** Para que serve aquele item especial pego em Mt. Zozo, um tal de "Book of Secrets..." e um simples "Book of Machinery"?
Olha vocês não imaginam a ajuda que estão me prestando.
Gabriel Rocha de Souza - Belo Horizonte - MG

Hey, Gabriel! Quantas perguntas, hein? Mas isso é bom. Afinal de contas, o que seria da gente se não houvessem as dúvidas dos leitores? Assim sendo, vamos lá. **1-** A Break Blade não pode ser encontrada em local algum para ser comprada, talvez por ser algum projeto possuído somente pelo Império... **2-** Não e não, respectivamente. **3-** E para beber não vai nada, né? Talvez algumas Illuminas, para a sua coleção... **4-** Ok, ok... Você REALMENTE quer algumas Illuminas para acompanhar... **5-** Não. Você queria que todos os seus personagens atacassem quatro (ou oito, com o uso de uma Genji Glove)? Você tem pena dos inimigos? **6-** Exato, da mesma forma que Materia Keeper (FFVII) deve ser vencido, especialmente, para se conseguir a Enemy Skill Trine. **7-** Não. Shadow é muito ligado à sua nova vida e à seu cachorro, chegando ao ponto de ignorar seu passado como Clyde Arrowny (o que inclui Relm...). Insensível? Bom, ninguém disse que os ninja são sentimentais... **8-** Não dá. **9-** Os sonhos de Shadow servem exatamente para ajudar a decifrar o passado deste intrigante personagem. Seu passado como o ladrão Clyde Arrowny, a morte de seu amigo Baran, seu encontro com Interceptor e a mãe de Relm... Tudo para dar um tempero diferente à história. **10-** Talvez você possa usar de calço para mesas? Falando sério, estes são somente mais alguns Keyltens, como o Pendant de Terra. Bom, respondidas as suas perguntas, aqui vão alguns pequenos toques que você, sendo fissurado por este magnífico game, com certeza gostaria de conhecer. Para se **equipar uma Drill** (Tool / Machinery de Edgar) **como elmo**, conseguindo uma proteção de +255 (mais até que qualquer Minerva ou Red Jacket!), você precisa vender todos os Hats e Helmets, tendo certeza de que não há nenhum equipamento para cabeça no seu inventário. Depois, venda também o Helmet do personagem que você quer equipar. Em seguida, mova a Drill para a última posição do seu inventário (canto inferior direito). Feito isso, vá até a tela de equipamentos e selecione a opção Strong / Optimized. Pronto, você tem um elmo +255, que supera qualquer armadura do game! Alguns outros itens também podem ser usados desta forma mas, por ser um bug do jogo, há o risco de se travar ao se realizar o procedimento... Mais um toque: para **manter Terra em sua forma de Esper** pelo resto da batalha, sem contador para retomar à sua forma normal, você deve soltar Sleep sobre ela, fazendo com que ela durma. Acerte-a para que acorde. Se ela sobreviver, manterá sua forma de Esper, com todos os bônus no MAGPWR e sem limite de tempo! Aliás, voltando ao assunto de Shadow, chamá-lo de pilantra e ladrão é quase que algo normal. Oras, são qualidades da natureza dos Shinobi!

Comprei a Gamers Book 1 e 2. Nos códigos mistos de Game Shark não tem nenhum para jogar com Aerith e Sephiroth. Não tem nenhum modificador de item, nem para ganhar bastante AP e EXP. Vi na seção de cartas que perguntaram sobre a 13 pedra e vocês disseram que ela não serve para nada. Vi também que dá para aprender a Ultimate Summon Magic Zodiac de Serpentarius. **1-** Como consigo essa poderosa magia, a Zodiac? Acho que foi na edição 23 da Gamers que, no quadro de Summons, depois da última summon tinha "********" e estava escrito que eram novas magias de summon. **2-** Onde pego todas as pedras do Zodíaco? **3-** Coloquem também códigos de Game Shark para esse mesmo jogo, nas duas versões, americana e japonesa, principalmente códigos para Job Point. **4-** Final Fantasy 8, vocês disseram que sairia em 99, mas em que dia e mês? **5-** O controle Dual Shock serve para o Playstation velho? **6-** Já saiu o Playstation 2? Vi numa revista que iam lançar um Playstation com lugar para 4 controles e 4 lugares para memory card. Ele que é o Playstation 2? **7-** Inventei algum combo que precisa de 6 Knight of the Round, 1 HP Absorb, 1 MP Absorb, 4 Magic Counter e 6 HP plus em masters. Espero que minha carta seja publicada, pois é a primeira que escrevo. E antes que esqueça, a Gamers Book 1 e 2 ficaram D+.
Guilherme Junji A. Fjihara - Bastos - SP

Thanks pelos elogios, Guilherme! Esperamos que esta edição da Book tenha agradado a você também. Bem, sem mais demoras, vamos às dúvidas. **1-** Para se conseguir a **Ultimate Summon Magic Zodiac** (que, aliás, é uma invocação, e não uma mágica...) você deve, primeiramente, barrar os ataques do Biblos que o ajudará neste estágio. Use as técnicas de Snipe de Mustadio, Stop dos Time Mages ou mesmo To Menace dos Mediators. Feito isso, suba toda a plataforma, vencendo TODOS os Apandas inimigos. Em seguida, ataque Serpentarius com tudo que tiver até causar cerca de 2000 de dano. Feito isso, dependendo da sua Faith, ele usará o ataque não-elemental **Midgar Zollon** (usado se o alvo tiver um baixo Faith e que você não pode aprender), ou a **USM Zodiac**, sendo que ambas possuem um grande raio de ação. Caso ele comece a carregar (com o balão de Charge sobre ele), prepare-se pois é a Zodiac. Se algum dos personagens atingidos for um Summoner e sobreviver ao ataque (que causa entre 300-400, dependendo da Faith), há uma chance de 10% de se aprender a Summon Magic. Há um pequeno truque que pode ajudá-lo nesta missão (afinal, 400 de HP não é algo muito comum em um Summoner...): leve um Summoner forte, com um mínimo de 70 de Faith, e o resto de Mediators (ou Summoners com a Job secundária Speak, aumentando suas chances de conseguir aprender a Summon) com a Skill Solution, tendo valores bem baixos em Faith (um máximo de quarenta). Mande o Summoner até Serpentarius, como uma isca. Quando ele começar a carregar a Zodiac, volte imediatamente até os Mediators e faça com que usem Solution no Summoner. Se fizer corretamente e rápido o bastante, quando a invocação atingí-los, você perderá algo entre 100-150. Se não aprender da primeira vez, faça com que os Mediators usem Theory no Summoner até que recupere os 70 de Faith, mandando-o como isca novamente. Demora, mas é o único método. **2-** Você pega somente onze pedras zodiacais. Leo e Virgo permanecem com Vormav e Alma, que se transformam no Regulator Hashmalun e na Arch Angel Altima com o poder destas pedras, respectivamente. Portanto, contente-se com a onze. **3-** Ficaremos devendo tais códigos desta vez. Mas nada impede que os coloquemos em uma futura edição da Book, certo? **4-** Talvez quando você estiver lendo esta edição o game já deva estar circulando por nossos lados. A data correta é 11 de fevereiro de 99. **5-** Sim. A vibração ou o uso do Analog Stick é questão da programação do jogo, e não do console em si. **6-** Não. Quanto ao design de quatro controles, nada definido ainda. **7-** Bastante interessante o seu combo, mas... PRA QUE DIABOS VOCÊ PERCISA DE SEIS HP PLUS? Ok, as KOTH se conectam à HP e MP Absorb (uma em cada) e às Magic Counter (as outras quatro), coisa que, aliás, estava descrito parcialmente (era só questão de se unir os pedaços dos combos) na Book 1. Mas e quanto aos HP Plus? Isso adicionaria 300% à sua HP original, algo completamente desnecessário se seu nível já esteja em 99 (e você ESTARÁ em nível máximo caso tenha evoluído SEIS KOTH). No máximo, duas bastariam (sanando a necessidade de -60% HP das KOTH e adicionando +40% ao total).

E aí galera da Gamers Book! Aqui quem fala é o Edival de Manaus, esta era a revista que faltava no mercado brasileiro com estilo americano. A Gamers Book número 1 e 2 estavam demais, bem detalhadas, desse jeito dá para zerar os jogos até

Não se esqueça do nosso endereço! Pegue papel e caneta e anote o endereço da redação da Gamers Book: **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo, SP - CEP 05060-000**. Ou então mande-nos um E-Mail em **gamers@edescala.com.br**. Você também pode contactar-nos através do fórum do site da Progames, no endereço **www.progames.com.br**. Estamos esperando sua mensagem!

10 Os Dez Mais...

Como explicado em nossa primeira edição, em nossa seção de cartas existe um espaço reservado a um ranking onde constam os dez melhores games nos diferentes mercados mundiais. Tais listagens são mais comumente conhecidas por Top Ten. Nesta edição trazemos os Tops da Europa, Japão e Mundial. Essa foi a forma escolhida para manter você, nosso leitor, atento aos títulos que fazem sucesso no exterior e que, muito provavelmente, invadirão as praias brasileiras (se é que já não fizeram).

Para os mercados japonês e europeu, adotamos quatro campos, sendo o primeiro "**POSIÇÃO**", sendo o seu designador no ranking. "**NOME**" (um tanto óbvio, não acha?) indica o título de sucesso seguido do "**CONSOLE**" ao qual ele pertence (**PS** para Playstation, **SAT** para Saturno, **N64** para Nintendo 64, **SNES** para Super Nintendo, **MD** para Mega Drive/ Genesis, **NGCD** para Neo-Geo CD, **GB** para GameBoy, e a estréia de **DC** para Dreamcast; futuramente talvez tenhamos também o **PS2** para Playstation 2...). Por fim, a "**FABRICANTE**" informando a softhouse responsável pelo hit.

Agora o ranking de nível mundial. Aos quatro primeiros campos estão designadas exatamente as mesmas funções da listagem anterior, contudo, apartir da quinta coluna, resolvemos adotar uma classificação mais detalhada, informando certos aspectos interessantes de serem reservados. "**GÊNERO**" indica o estilo do jogo (Adventure, RPG, Corrida...), informando o tipo de game que está em alta. Os três campos seguintes são referentes ao ranking. "**PERMANÊNCIA NO RANKING**" é a quanto tempo, em meses, o game ocupa um lugar entre os dez maiores do mundo. "**POSIÇÃO NO ÚLTIMO MÊS**" em que o game termina o mês anterior, possibilitando uma visualização prática da ascensão ou queda de um sucesso. Por fim "**MÁXIMA POSIÇÃO ALCANÇADA**", dizendo o mais próximo do topo que o game chegara.

Finalmente, a lista dos "**Dez Mais Pedidos**", o seu Top Ten. Exatamente! Você poderá votar também através de cartas ou E-Mails, em qual é o melhor game da atualidade e aquele que ocupar a primeira colocação, terá uma estratégia completíssima como jogo de destaque das próximas edições da sua Gamers Book. Aqueles que se mantiverem no ranking durante algum tempo poderão ser enfocados como jogo secundário. Em outras palavras, é você quem decide o que vai ser dissecado aqui, mantendo em alta um dos principais objetivos da publicação: a interatividade do leitor na revista. Redundante dizer que todos os games que já tiveram sua estratégia na Book serão removidos deste ranking. E como já dito, a partir desta edição você já decide qual será o game principal do próximo número. Escreva-nos, mande sua mensagem. Nós queremos saber sua preferência. Quem sabe se o game que você está encalhado não seja o game de destaque da próxima Gamers Book?

de olhos fechados. Agora algumas perguntas e sugestões. **1-** O detonado do Final Fantasy 7 serve para o jogo de PC? **2-** Existe códigos para Final Fantasy 7 para o PC? **3-** Por que vocês não detonam um jogo clássico como Zelda? **4-** Por que a revista não é mensal? **Sugestões:** 1- Aumentem mais as letras da revista. 2- Clareiem mais as páginas. Valeu galera, até a próxima carta.

Edval Oliveira Logo Filho - Manaus - AM

Bom, Ed, valeu pelos elogios e tudo mais. Então vamos direto às suas perguntas. **1-** Compatibilidade completa. Apesar dos rumores, você NÃO pode ressuscitar Aeris na versão PC... **2-** Hmm... Na falta de um Game Shark, talvez alterações nos arquivos salvos através de Debug funcionem. Mas, como sempre, é muito arriscado mexer no Debug, exceto que você tenha um amplo conhecimento de programação... **3-** The Legend of Zelda: Ocarina Of Time pode ter sua estratégia na Book caso vierem pedidos, claro... **4-** Porque ela tem uma quantidade considerável de páginas e, devido à qualidade das estratégias, é trabalhosa demais para, por enquanto, torná-la uma revista mensal. Mas espere por novidades. Quanto às sugestões... O que você tem contra páginas escuras? Até mesmo o lado negro da Força tem suas vantagens e atrativos...

Caros amigos. Comprei a Gamers Book nº 2 e achei o máximo, adorei os macetinhos e as dicas dos jogos. Quero parabenizar vocês pelo trabalho. Sem mais rodeios vão as perguntas: **1-** No que consiste o Game Shark? Se for algum aparelho que é acoplado ao console, onde eu compro? Onde coloco os códigos? **2-** Por que no Gran Turismo se você salvar um jogo na versão japonesa você não consegue abrir na versão americana? Muito obrigado pela atenção.

Gustavo Cássio Bonfim Moreira - Rio de Janeiro - RJ

Ok, Gustavo, às perguntas: **1-** O Game Shark é um periférico que, quando acoplado ao console, é capaz de alterar algumas linhas de programação do game, concedendo certas regalias impossíveis sem o acessório. Você pode conseguí-lo em importadoras e lojas especializadas. Os códigos que publicamos são colocados diretamente no periférico, para que as vantagens sejam ativadas. **2-** Este é um problema que ocorre com a grande maioria de conversões de games japoneses para americanos, como Xenogears, Tales of Destiny e o próprio Gran Turismo. A linguagem utilizada, no geral, é bastante alterada para que textos e tudo mais seja mudado. Por esse mesmo motivo, códigos de Game Shark para jogos japoneses NÃO funcionam em americanos.

Os 10 mais pedidos

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Zelda: Ocarina of Time	N64	Nintendo	Ação / RPG	0	-	1
2	Final Fantasy VIII	PS	Square	RPG	2	8	2
3	Xenogears	PS	Square	RPG	2	3	3
4	Final Fantasy Tactics	PS	Square	RPG / Estratégia	0	-	4
5	**Brave Fencer Musashi**	PS	Square	Ação / RPG	2	10	5
6	Tomb Raider 3	PS	Eidos	Adventure	0	-	6
7	Tales of Destiny	PS	Namco	RPG	0	-	7
8	**Final Fantasy VI**	SNES/PS	Square	RPG	0	-	8
9	Turok 2: Seeds of Evil	N64	Acclaim	Tiro	0	-	9
10	Overblood 2	PS	RiverHill	Adventure	0	-	10

TOP TEN MUNDIAL

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Final Fantasy VIII	PS	Square	RPG	-	-	1
2	Zelda: Ocarina of Time	N64	Nintendo	Ação / RPG	-	-	2
3	Street Fighter Zero 3	PS	Capcom	Luta	-	-	3
4	Metal Gear Solid	PS	Konami	Espionagem	4	1	1
5	Tomb Raider 3	PS	Eidos	Adventure	-	-	5
6	Sonic Adventure	DC	Sega	Adventure	-	-	6
7	Xenogears	PS	EA Square	RPG	-	-	7
8	Tales of Fantasia	PS	Namco	RPG	-	-	8
9	Gran Turismo	PS	Sony	Corrida	6	2	1
10	Crash Bandicoot 3	PS	Sony	Adventure	-	-	10

Top Ten Europeu

Posição	Nome	Console	Fabricante
1	Zelda: Ocarina of Time	N64	Nintendo
2	Fifa Soccer 99	PS	EA
	Crash Bandicoot 3	PS	Sony
4	Turok 2	N64	Acclaim
	Tomb Raider 3	PS	Eidos
6	Abe's Exodus	PS	GTI
	Brian Lara Cricket	PS	Codemasters
8	Spyro The Dragon	PS	Sony
	Gran Turismo	PS	Sony
10	Max Power Racing	PS	Infogames

TOP TEN DO JAPÃO

Posição	Nome	Console	Fabricante
	Smash Brothers	N64	Nintendo
2	Evolution	DC	Sting
	GKDual Monsters	GB	Konami
4	True Love Story 2	PS	ASCII
	Dragon Quest Monsters	GB	Enix
6	Pokémon Card	GB	Nintendo
	Mario Party	N64	Nintendo
8	Street Fighter Zero 3	PS	Capcom
	Tales of Phantasia	PS	Namco
10	Crash Bandicoot 3	PS	Sony

GAMERS BOOK

Números Atrasados

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90

Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90

Complete sua Coleção

GAMERS BOOK

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Breath of Fear

Os segredos da saga de RPG da Capcom revelados

Estratégia detalhada

A Cidade das Fadas

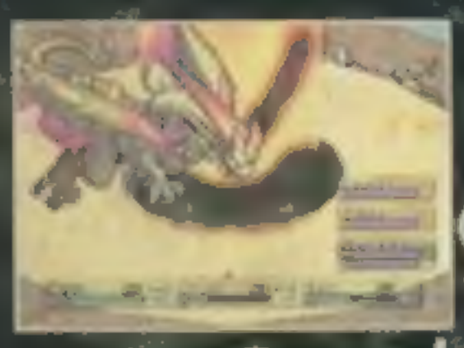
Tudo para a sua pescaria

Listagem completa de Magias

Liquide os Chefes

Todas as Skills e Masters

Vença Berserker e Arch Mage



Dragon Genese e suas Combinações

Deep Fear

Passo a passo até o fim

Todas as armas

RPG Illuminati

O mundo nas mãos das Mega-Corporações